

Guía de compras, los juegos que vienen, todos los trucos, periféricos...


BLADES OF STEEL
Holy Magic Century
MISSION SELECT
DESTINATION SCORPIO
EXTRA BALL
CHEST TREASURE
KICK OFF
DISCOVERY
GET 2 MORE
OK! YOU HAVE 4 MISSIONS TO COMPLETE.

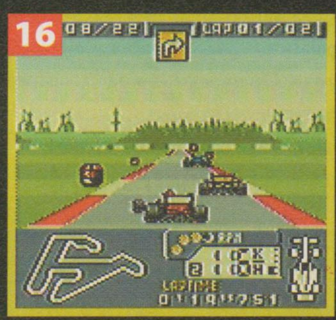
sumario

Suplemento especial GAME BOY COLOR

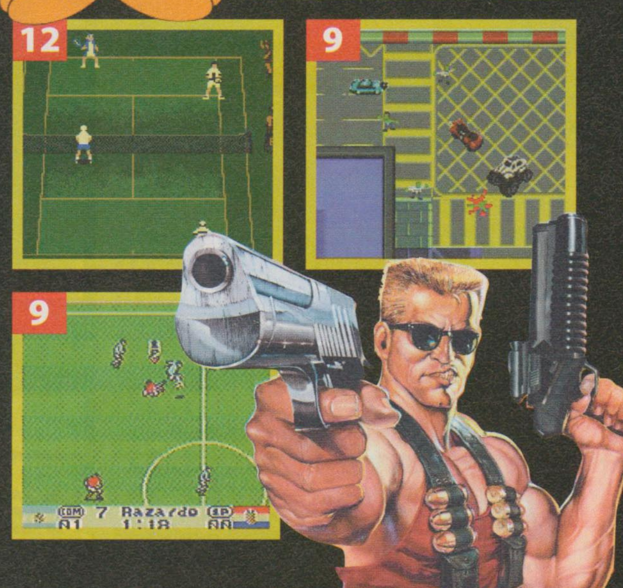




En este suplemento encontraréis las últimas imágenes disponibles de los mejores juegos para GBColor. Por ejemplo, Super Mario Bros. DX, F-1 WGP o Conker Pocket.







ASÍ ES GAME

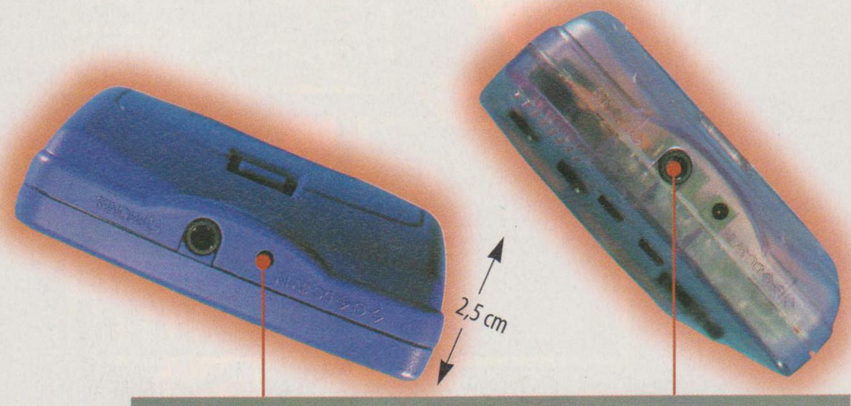
Desde el 23 de noviembre del año pasado, puedes comprar una Game Boy Color y disfrutar del milagro de la tecnología. Con esta máquina, Nintendo ha cumplido el sueño de todos los jugones, respondiendo con creces a las exigencias de los usuarios de Game Boy. Les ha dado una **portátil ligera, de tamaño reducido y diseño atractivo,** que funciona con dos pilas de nada, que dura y dura: más de **20 horas seguidas,** y encima tiene un **catálogo de miles de juegos** (todos los que han salido para Game Boy hasta la fecha) que se va a ver aumentado con los **productos exclusivos** que salgan para la máquina. Ese es el milagro de la tecnología, y eso es justamente lo que Nintendo pretendía cuando diseñó la máquina. Falta un detalle, perdón. **El precio: 12.990.** ¡¡¡Increíble!!

Aunque en estas páginas leerás muchos datos técnicos y te darás cuenta de la revolución que significa la tecnología de Game Boy Color, nos gustaría que te detuvieras en la pantalla. Ése es el quid de la cuestión. **La pantalla permite desplegar 56 colores de entre una paleta de 32.768.** Es más cuadriculada que la de la Pocket, y ofrece imágenes de una nitidez increíble. Pero bueno, nada mejor que comprobar estas virtudes por ti mismo, a lo largo de este suplemento que empieza aquí. Verás todas las cosas maravillosas que puede hacer esta máquina.



LA PANTALLA LCD puede presentar **56 colores** simultáneamente con una resolución de **160 x 144 pixels.** La resolución máxima alcanza los **320 x 288 pixels, con 24 colores.**

LA DISPOSICIÓN de los **controles** es igual que en Game Boy y GBPocket; sólo el diseño, más redondeado, y el tamaño, les diferencian externamente.



DOS ÚTILES ENTRADAS en la parte inferior de la consola. Una para los **cascos** y la otra para la **fuente de alimentación** (que te recordamos que se vende por separado). Las dos se mantienen en la misma posición desde que la Game Boy es Game Boy.

EL INTERRUPTOR ON/OFF ya no ocupa la posición de costumbre. La **parte superior** ha quedado reservada para el puerto de infrarrojos.

Tecnológicamente perfecta

BOY COLOR



EL DISEÑO abombado de la parte de atrás de la máquina responde a la necesidad de incluir las **dos pilas, tamaño AA,** que utiliza la máquina.

ESAS DOS PILAS se encargan de alimentar la consola durante más de **20 horas.** El tema energético está solucionado.

SE PONE EN MARCHA desde aquí. Esta vez el **interruptor** está en el lateral de la consola. Según los expertos,el sitio indicado.

EL PUERTO DE INFRARROJOS está pensado para **intercambiar datos** con otras GBColor, algo que empezará a ponerse de moda en breve.

EL PUERTO LINK ha sido rediseñado. El nuevo conector **incrementa la velocidad de transferencia** de datos entre dos máquinas.

Datos técnicos

Muchas creían que era imposible, pero los chicos de Nintendo han desarrollado una tecnología capaz de dar color, por fin, a la pantalla de tu Game Boy. Pero el salto tecnológico no sólo se ha ejecutado en la pantalla. Enseguida descubrirás que Game Boy Color es casi una nueva máquina, mucho más potente que cualquier portátil. Aquí te explicamos todas esas novedades técnicas.

LA CPU ES EL DOBLE DE RÁPIDA que la de una **Game Boy normal o Pocket.** El procesador diseñado por **Sharp** es capaz de correr a **2.10 Mhz, contra los 1.05 Mhz** de las versiones anteriores. Esto permite **realizar juegos más sofisticados,** con inteligencia artificial más desarrollada y engines mucho más complejos.

32K DE MEMORIA RAM. Cuatro veces más grande que la de Game Boy. La consecuencia directa es la posibilidad de **juegos más variados,** con más niveles, más enemigos y más desafíos diferentes.

ACCESO DIRECTO A LA MEMORIA DE ALTA VELOCIDAD. Así los datos son **transferidos del juego a la pantalla de forma más rápida.** Esta innovación es necesaria para sustentar la **cantidad extra de datos** que requieren los gráficos coloreados.

NUEVOS PUERTOS DE INFRARROJOS Y GAME LINK. El de infrarrojos permite el **trasvase de datos entre dos máquinas,** mientras que el Game Link ha sido rediseñado para aumentar la velocidad de transferencia de datos hasta **512 K,** lo que da mayor **dinamismo a los cartuchos para dos jugadores simultáneos.**

DOBLE DE VÍDEO RAM, doble de datos. La pantalla de color requiere más datos que la monocroma, de ahí que se haya aumentado la **RAM de vídeo de 8 a 16 Kbytes.** Por otra parte, el tamaño de los cartuchos ha crecido de **8 a 64 megabits de capacidad.**

ASÍ ES GAME BOY

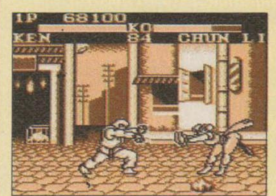
HABLEMOS DE LOS MODOS DE COLOR

Game Boy Color no deja tirado a nadie, ni siquiera a los juegos que iniciaron el éxito de Game Boy, que verás con más nitidez y unos cuantos colores en GBC. Además, ofrece juegos diseñados para ella, pero compatibles con nuestra GB. Y, por último, también tiene juegazos que aprovechan todas sus ventajas técnicas. A continuación te resolvemos todo este lío.

Tipo A: JUEGOS NORMALES

Los cartuchos grises, los de toda la vida, cobran nueva vida introduciéndolos en Game Boy Color. Además de una mayor nitidez, los verás ***coloreados con la paleta que elijas entre 12 disponibles. De 4 a 10 colores*** *rellenarán personajes y decorados.*

GAME BOY Y GB POCKET | CON PALETA DE COLORES



STREET FIGHTER II



Un cielo naranja para un "ha-do-ken" verde.



La noche se apodera de la pantalla en negativo.



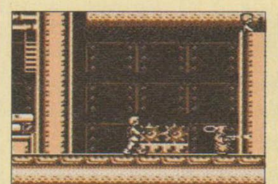
EL REY LEÓN



Leones verdes saltando abismos rosados.



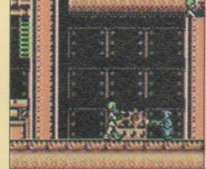
O, mejor, leones rosados saltando rocas azuladas.



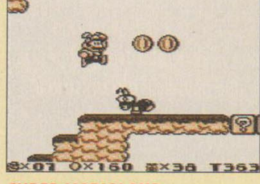
STAR WARS



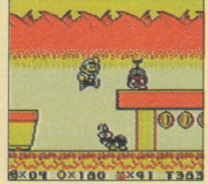
El amarillo y el marrón se adueñan de los escenarios.



Verde, rosa y azul para rebeldes e imperiales.



SUPER MARIOLAND



Agresivos fondos rojos para amarillas monedas.



Tranquilizantes tonos morados en pleno salto.

Tipo B: COMPATIBLES

Tienen la carcasa negra, han sido diseñados para GBColor pero son compatibles con Game Boy y GBPocket. ¿Cómo lo hacen? Fácil, hay dos juegos en el mismo cartucho.

GAME BOY Y GB POCKET | GAME BOY COLOR



QUEST FOR CAMELOT




El césped, la madera y la calva quedan mucho mejor.



WARIOLAND 2



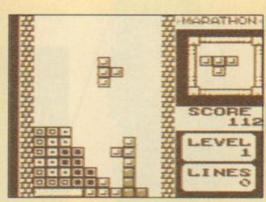
Monedas amarillas, fondos rosas y piedras grises.



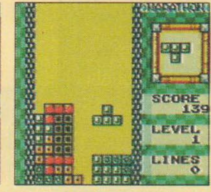
SHADOWGATE CLASSIC



Un bonito chorrete azul en la fuente del verde jardín.



TETRIS DX



Para cada pieza un color. Ahora sí que se distinguen.

Totalmente compatible

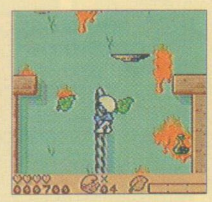
COLOR

Tipo C: EXCLUSIVOS COLOR

Éstos también tienen carcasa negra, pero en una esquina de la caja llevan el distintivo de su exclusividad: "Only for Game Boy Color". No creas que lo hacen por fastidiar, es que, debido a las superiores características técnicas de Game Boy Color respecto a Game Boy y GBPocket, necesitan la paleta de 32.768 colores, los 2,1 Mhz de velocidad de la CPU... Al hacer uso de todos estas ventajas, los juegos se salen de la norma en cuanto a fluidez de movimientos, número de fases, y, sobre todo, en su apartado gráfico, que hace pensar en consolas de 16 bits.

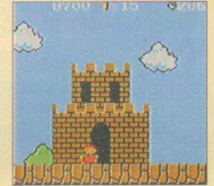
ONLY FOR GAME BOY COLOR





LA PESADILLA DE LOS PITUFOS *Más bonito y con más niveles que la versión GB.*





SUPER MARIO BROS DX *Mario reaparece con todo el colorido de NES, y más.*





V-RALLY *Las carreras son más rápidas, y tiene más fases.*

CASOS ESPECIALES

Algunos cartuchos compatibles (tipo b) tienen peculiaridades. Por ejemplo, en «Zelda DX» encontraremos una mazmorra más si introducimos el cartucho en GBC, además del colorido y la mayor nitidez gráfica. En este momento se están desarrollando otros títulos que también incluirán mejoras de este tipo.



ZELDA *La mazmorra extra sólo aparece en GB Color.*

Dudas atroces

¿QUÉ JUEGOS SE PUEDEN UTILIZAR EN LA GAME BOY COLOR? Pues **todos** los juegos que existen para Game Boy (un amplísimo catálogo) **y los nuevos** juegos programados para la consola.

¿CÓMO SE DISTINGUE QUÉ JUEGOS SON DE "TIPO B" O DE "TIPO C"?, ¿SON LAS CAJAS Y LOS CARTUCHOS IGUALES? Todos los juegos de Game Boy Color compatibles con Game Boy normal (Tipo B) se identifican por la **banda lateral que aparece en el frontal de la caja**, donde se lee **Game Boy Color** (y antes sólo ponía Game Boy). Además, en la **parte trasera de la caja** (arriba, a la derecha), encontrarás dos sellos con estos textos: **"Compatible with Game Boy"** (Compatible con Game Boy) y **"Compatible with Game Boy Color"** (Compatible con Game Boy Color).

Los juegos exclusivos para la nueva Game Boy Color incluyen una nota en la esquina inferior derecha donde pone **"ONLY FOR Game Boy Color"** (SÓLO PARA Game Boy Color). Y en la parte trasera aparece un sello con la misma leyenda.

¿QUÉ ACCESORIOS DE GAME BOY NORMAL Y GAME BOY POCKET SON COMPATIBLES CON GAME BOY COLOR? **Todos los accesorios de Game Boy Pocket son compatibles con Game Boy Color,** como por ejemplo la fuente de alimentación externa, el Light Max 2, la Game Boy Camera y el cable Game Boy Link.

Algunos accesorios de Game Boy clásica no son compatibles con GBPocket y GBC, como la fuente de alimentación de Game Boy normal (ya que funciona con 6V. en lugar de los 3V. de GBPocket y GBC) y el cable Game Link antiguo.

CUANTO UTILIZAS LA GAME BOY CAMERA EN UNA GAME BOY COLOR, ¿SE VE EN COLOR? Se **verá en cuatro colores,** que podrás elegir de la paleta que tiene la consola, como con los juegos B/N. Pero, al igual que los juegos de B/N se ven mucho mejor en la nueva GBC, la Game Boy Camera se ve mucho mejor en la nueva GBC:

¿NO TIENE DIAL DE BRILLO/CONTRASTE, COMO LA GAME BOY POCKET? No, la nueva pantalla no necesita ajuste de brillo/contraste. Siempre se ve a la perfección.

¿PARA QUÉ SIRVE EL PUERTO DE INFRARROJOS? Es un puerto de comunicaciones que sirve para intercambiar datos de juegos que estén preparados para utilizarlo.

CUANDO IMPRIMES CON GAME BOY PRINTER DESDE GBC, ¿LAS FOTOS SALEN EN COLOR? No, la impresora es sólo blanco y negro.

• Virgin
• Arcade
• Abril

Holy Magic Century

Cambio radical

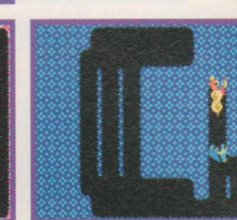
Primera toma de contacto con uno de los juegos que más ganas teníamos de echar el guante, y primera sorpresa. **Del «Holy Magic Century» de siempre sólo nos nos quedará el protagonista y el nombre.** El RPG ha dejado paso a un arcade sencillote en el que Ayron, aspirante a mago, tendrá que abrirse paso por la pantalla para recoger las joyas rojas. **Casi en plan comecocos.** O sea que las 3D se convertirán en dimensión única, el RPG no dará señales de vida, y la jugabilidad recordará más a la de juegos de Spectrum como «Babaliba», que a la del «Holy» de N64. Eso sí, **adictivo parece un montón.**







Esta versión la ha diseñado Imagineer, el mismo equipo que dio vida al cartucho de Nintendo 64.







Ayron deberá "comerse" los puntos rojos y evitar a los hechiceros. Para pasar a la siguiente pantalla, tendremos que devorarlos todos. Por fin, habrá lucha con enemigo final.

Primera impresión

+

- Tras tanto cambio, al menos el mecanismo promete adicción sin límite.
- Y, por supuesto, muchas horas frente a la pantalla.

−

- Convertir «Holy Magic Century» en un comecocos es como poco chocante.
- La resolución gráfica y en general los aspectos técnicos dejan que desear.

• GTI
• Arcade
• Verano

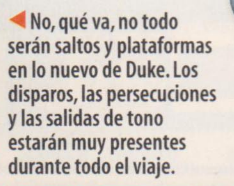
Duke Nukem

¿Está tu Game Boy preparada?

Duke también nos descubrirá su cuerpecillo coloreado en el desafío portátil que prepara para ya. No os llevaréis la misma impresión que con su «Zero Hour», pero casi. Porque aquí estará el **genuino machaca-cerdos-alien, haciendo estragos en 16 escenarios** diferentes. Para la ocasión, los desarrolladores de **Torus Games** le han añadido movimientos nuevos, como un salto que os va a alucinar, y un planteamiento entre plataformero y arcade de acción bestial que desde ya apostamos que os va a convencer.

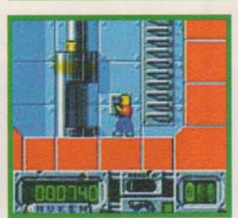






No, qué va, no todo serán saltos y plataformas en lo nuevo de Duke. Los disparos, las persecuciones y las salidas de tono estarán muy presentes durante todo el viaje.













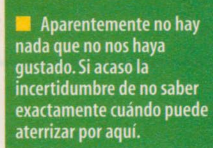
El aspecto que tienen las imágenes es de lo más interesante. Buena resolución, 56 colores, aunque aún no sabemos si será compatible Game Boy. Habrá que esperar hasta el verano...

Primera impresión

+

- Parece que Torus ha hecho un buen trabajo en la parcela gráfica. Duke luce bien en pantalla y los escenarios están trabajados.

−



- Aparentemente no hay nada que no nos haya gustado. Si acaso la incertidumbre de no saber exactamente cuándo puede aterrizar por aquí.

- Konami
- Fútbol
- Mayo/Junio

ISS 99

¡¡Gol de Game Boy Color!!

La serie de fútbol de más calidad en GB volverá con una nueva entrega. En ella, además de futbolear con unas indumentarias muy parecidas, en cuanto al color, a los equipos originales, tendremos más facilidad en la creación de jugadas. Esto hay que agradecérselo a la nueva CPU de GBC, que es más rápida que su anterior versión. «ISS 99» incluirá tres modos de juego: amistoso, campeonato y lanzamiento de penaltis. Y aunque **no habrá nombres reales** de jugadores en las **32 selecciones internacionales**, seguro que tendrán un rendimiento como las de verdad.









▲ En las jugadas notaremos mucha más fluidez. Los centros dentro del área ya no serán un problema.

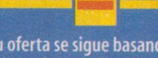


◀ Podremos cambiar a cualquier jugador que se vea cansado.

Primera impresión



- La posibilidad de realizar jugadas más fluidas será una de las mejoras más apreciables.
- Lanzamientos de falta, saques de banda y de puerta se efectuarán con una mayor precisión.



- Su oferta se sigue basando en selecciones internacionales. ¿Para cuándo tendremos clubes?
- Aunque muestre mayor velocidad, la pequeña GBC sigue sin ser una máquina ideal para jugar al fútbol.

Lanzamiento de penaltis





▲ Los penaltis serán una de las grandes bazas de «ISS 99». Como en la versión grande, utilizaremos un cursor para fijar la trayectoria.

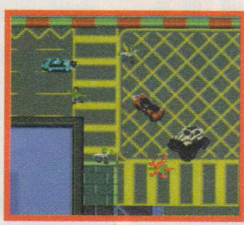
- SCI
- Carreras
- Junio

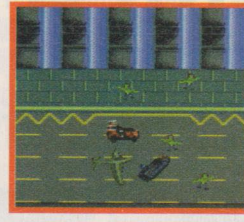
Carmageddon

Pronto jugarás con Max en todas partes

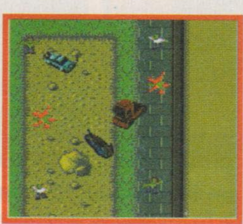
El nuevo Carmageddon se **reduce en tamaño, no en intensidad,** para su estreno en la portátil de color. Por causas jugables, se ha decidido emplear una **vista cenital** con la que nos moveremos a gusto por los aproximadamente **40 circuitos** que nos recibirán. La idea, eso sí, seguirá siendo la misma: **correr y atropellar zombies,** o sea conseguir los puntos necesarios para superar el nivel.

Nosotros ya hemos probado la primera beta, y aunque estaba muy verde, nos impresionaron detalles como el control del coche y la gama de movimientos en general. Pronto os contaremos más.





◀ En algunas fases, la vista cenital dejará paso a una cámara lateral.



◀ Impresiona el nivel de detalle con que se han reproducido los coches. Fíjaos en el Eagle de Max.

Primera impresión



- El control sobre el coche, el aspecto gráfico y la gama de movimientos.
- ¡¡Se anuncian nada menos que 40 circuitos!!



- La versión que probamos no llegaba al 50% así que no hay mucho que criticar. En todo caso, ojo con la ambientación de los escenarios.

- Kemco
- Arcade
- Abril

Spy Versus Spy

Los clásicos están de moda

Vuelven los clásicos, esto está claro. Y qué más clásico que este título de Kemco, con espías de por medio, **jugabilidad simple y directa y un modo dos jugadores** que tirará de espaldas. Todos sabéis cómo se juega a esto, ¿no? Hay dos espías, uno blanco y otro negro, que deben localizar **cuatro objetos escondidos en las nueve habitaciones** de cada stage. Conseguidos todos, se escapa y el que llega tarde, pierde. Si los dos se encuentran en una sala, a golpearse tocan. La versión color reserva **32 stages**, y su diseño será similar a lo que vimos en la versión de NES (1988, para los cronistas).

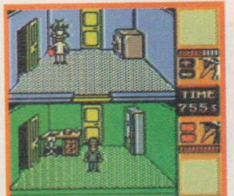
Primera impresión

+

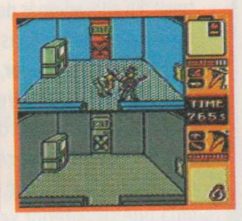
- La jugabilidad: simple, fácil, directo al grano, mejor aún para dos jugadores.
- Montones de misiones, stages, habitaciones, adicción y lo que haga falta.

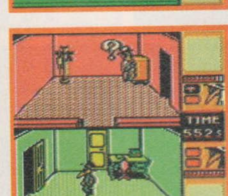
−

- Quizá para un jugador se hace algo aburrido. Ni comparación con el dobles.
- El control sobre los espías no parece que esté todavía bien definido.











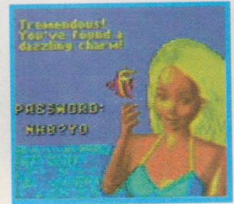
◀El diseño sigue la línea de la versión NES, que lanzó Kemco en 1988. Para ésta se han incluidos nuevos objetos y misiones.

- Mattel
- Aventura
- Sin fecha

Barbie ¿Tú por aquí, muñeca?

También ella, Barbie, se ha querido apuntar a la movida Color. Y lo va a hacer con un juego de aventuras en el que tendremos que enfrentarnos a **nueve divertidos minijuegos.** La acción transcurrirá bajo el océano, tres grandes escenarios para ser exactos, y los retos serán un buen desafío para nuestra cabecita.





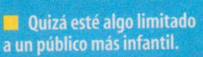


▲Barbie se lanza al océano en busca de los tesoros del mar. Para conseguirlos todos, tendrá que hacer frente a divertidos minijuegos en forma de puzzle, "memory games"...

Primera impresión



- Los fans de Barbie pronto tendrán un nuevo objeto de culto.
- La idea de combinar aventura y minijuego mola.



- Quizá esté algo limitado a un público más infantil.
- Estarán trinando los detractores de la popular muñeca. Y ahora, encima, un juego. ¿Y qué más?

- Mindscape
- Plataformas
- Sin fecha

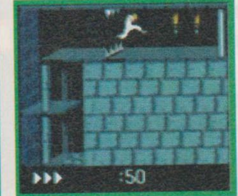
Prince of Persia

El mejor plataformas

Otro titulazo que no le teme al paso del tiempo. Recuerdas, ¿no? Jaffar, el malo, te ha **encerrado en una mazmorra,** y le ha dado una hora a la princesa, la tuya, para que acepte su propuesta de matrimonio o ¡muera! Tienes ese tiempo para escapar del laberinto, **sorteando trampas, tropas y saltos imposibles,** y rescatar a la chica. ¿A que te acuerdas? Pues todavía habrá sorpresas, con **enemigos y niveles nuevos.**





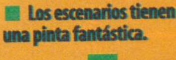


▲El juego que diseñó Jordan Mechner en 1989 aún sigue vivo y coleando. Y para muestra, esta versión Color de estupenda conversión, con niveles y enemigos nuevos.

Primera impresión



- **Los nuevos niveles y las trampas que no sabíamos.**
- **Los escenarios tienen una pinta fantástica.**



- **Que aún no sepamos con certeza si va a llegar a España, cuándo y quién se va a encargar de sacarlo.**

- Konami
- Beat´em up
- Junio/Julio

Spawn

El nuevo héroe de Konami

Es uno de los héroes de cómic más "gordo" de Estados Unidos y por tener tuvo hasta su propia película. También se ha estrenado en la vía jugable, en Super por ser precisos, y ahora va a dar el salto a GBC con un **bonito beat´em up plataformero en el que sin duda lo más destacado será él.** No hay más que verle.

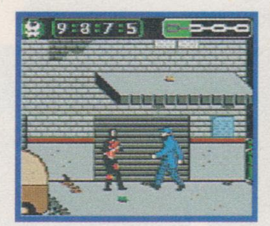




- El tamaño de los personajes, gigantesco.
- El tratamiento gráfico y el coloreado de las pantallas.



- Parece que de acción iremos un poco justos.
- Que no todo el mundo sepa quién es Spawn.









◀ Las primeras pantallas que hemos capturado del juego hablan a las claras sobre la calidad técnica que va a atesorar. Personajes grandes, movimientos cuidados, mucha acción...

- Konami
- Basket
- Mayo/Junio

NBA 99

Y por supuesto, baloncesto

La última versión del «In the Zone» de Konami también pasará por GBColor. Será sobre la base de un extraordinario cinco-contra-cinco, de **buena y detallada presencia gráfica y movimientos realistas y naturales. Estarán los 29 equipos de la NBA** para competir en cuatro modos de juego, entre los que se permitirá un versus con cable link.









Primera impresión

+

- La presencia gráfica y el nivel de las animaciones.
- Basket real, con todos los equipos y jugadores.

–

- El diseño de los jugadores es algo feote.
- La pelota se moverá tan rápido que a veces ni la veréis.

▲ A pesar del diseño feote de los jugadores, se moverán perfectamente en la pista.

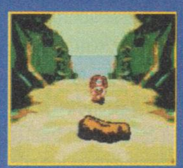
NUEVO JUEGO DE FÚTBOL

Take 2 Interactive está trabajando en un nuevo fútbol para GBC llamado «Alexi Lalas Soccer». Tendrá 50 selecciones, tres modos de juego, modo entrenador (con tácticas y alineaciones configurables) e incluso penaltis y partidos disputados a muerte rápida.

LLEGA EL REY DE LA JUNGLA

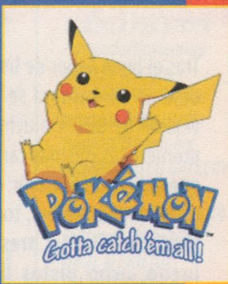
Activision ha firmado un acuerdo con Disney para llevar a Game Boy Color el próximo éxito cinematográfico de la compañía, «Tarzán». El juego incluirá 15 fases de peripecias en la jungla, con cocodrilos, serpientes, primates y un montón de historias que convencerán a cualquier tipo de jugador. La película se estrenará este verano en USA, y está previsto que el juego aterrice al mismo tiempo.





Y EN SEPTIEMBRE, «POKÉMON»

Nintendo España va a organizar una movida impresionante con «Pokémon». Baste deciros que el juego ya está en pleno proceso de traducción a castellano, y que se está negociando la emisión de la serie de dibujos animados. «Pokémon» llegará en dos versiones para Game Boy, que se denominan Red y Blue. En ambas, nuestro objetivo será coleccionar el mayor número posible de Pocket Monsters. Hasta 150 será posible capturar en esta aventura cargada de diálogos, situaciones divertidas y combates despiadados. Seguro que os estáis preguntando qué diferencia habrá entre las dos versiones. Pues bien, precisamente los Pocket Monsters que debéis coleccionar. Vaya, que no estarán los mismos en la dos, de forma que podréis intercambiar monstruos con vuestros amigos a través del Game Link. En fin, que ya os contaremos más cosas de esta fiebre que ya ha invadido Japón y Estados Unidos, y amenaza con hacer lo propio en estas tierras. En septiembre...



EN MAYO, LOS LOONEY TUNES

Infogrames nos alegrará la primavera lanzando la versión coloreada de los famosos «Looney Tunes» creados por Sunsoft. Bugs, Taz, Lucas y familia, volverán de nuevo a la portátil pero esta vez con nueva cara.



• Kemco
• Carreras
• Abril

Top Gear Rally

Carreras con Rumble

El juego de Kemco empieza llamando la atención por el propio cartucho. **Es más grande y abombado** que el resto, **¡y lleva pilas!** Tranquilo, es culpa del Rumble. Porque este cartucho **vibra.** Bueno, y antes de nada, va de carreras de coches. De rallys. Y vibra -no veas cómo-, cuando derrapamos, chocamos contra otros coches... Por la parte jugable, en principio se incluyen dos modelos de coches deformados: Subaru y Toyota, tres circuitos y tres modos de juego, incluido uno versus. **La sensación de velocidad es buena** y las pistas están bien planteadas, pero aún tenemos que jugarlo más...

Primera impresión

+

- El diseño de los coches es simpático, y los circuitos está bien "tirados".
- Los modos de juego y el tamaño de los circuitos prometen duración.

–

- El tamaño de los coches es pelín pequeño, y no estamos seguros de si habrá más de dos modelos.
- El planteamiento de la carrera no parece muy divertido. A veces resulta una carrera de obstáculos.





▲«TGR» va muy completito en modos de juego.

Los datos básicos







▲En principio hay dos coches "deformed" y tres circuitos larguísimos, pero seguro que luego se abren más.



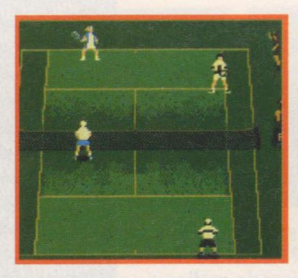


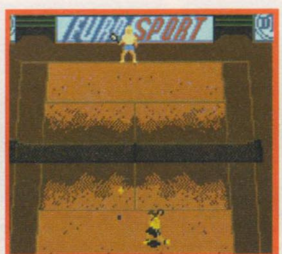
• UBI
• Tenis
• Mayo

All Star Tennis

La gran sorpresa

Tras el buen sabor de boca que nos dejó en N64, ahora se anuncia la versión de GBC. Y alucinad, porque promete las mismas características que el hermano mayor: **doce jugadores (ocho reales)**, todos perfectamente animados, **tres modos de juego, ocho pistas diferentes**, golpes y movimientos especiales...





◀**Es la gran sorpresa de UBI. No porque vaya a salir, sino por todo lo que incluirá. Sobre todo los modos de juego: smash tennis, arcade y bomb tennis.**

Primera impresión

+

- Casi todo. Ya estamos deseando echarle el guante.

–

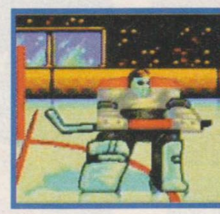
- ¿Qué tal será el control de los jugadores?

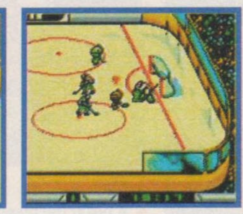
• Konami
• Hockey
• Mayo/Junio

Blades of Steel

Para que no te congeles

El nuevo NHL de Konami para GBC vendrá avalado por las licencias usuales, y crecido por una oferta de modos de juego (cuatro a la sazón) que completarán la **opción de crear tu propio jugador y la de practicar penaltis e incluso peleas.** El resto llegará de la mano de unos gráficos cristalinos, animaciones bien definidas y una acción muy estilo arcade que sorprenderá a propios y extraños. Sin duda un buen trabajo.







▲Entre las opciones de juego habrá dos de lo más interesante: una para diseñar a nuestro jugador y otra para practicar penaltis y ¡peleas!

Primera impresión

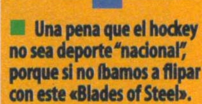


+

- El aspecto gráfico, tanto jugadores como escenarios.
- La oferta de modos de juego: completísima.

–

- Una pena que el hockey no sea deporte "nacional", porque si no íbamos a flipar con este «Blades of Steel».



- Konami
- Musical
- Sin fecha

Beatmania

Una discoteca ambulante

La pasión que los japoneses (y algunos españolitos) muestran por los juegos musicales, y especialmente por el título de Konami, ha llevado a esta compañía a realizar una versión para la portátil. Todo consiste en pulsar la tecla adecuada en el momento preciso. **Decenas de canciones de diferentes estilos** llenarán los circuitos de GBC en poco tiempo.

Primera impresión

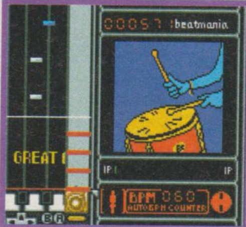
+

- Ofrecerá más modos de juego que en las versiones para otros soportes.
- El apartado gráfico destacará, pero el sonoro va a hacer historia. La calidad de sonido será increíble.

–

- La distribución de los botones de GBC no es la más adecuada para este tipo de juego.











En realidad, la zona de juego es la de las barras verticales, pero los gráficos que acompañan la música también ambientan lo suyo.

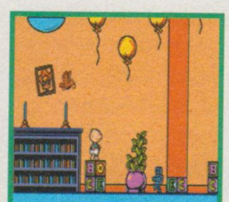
- THQ
- Plataformas
- Mayo/Junio

Rugrats

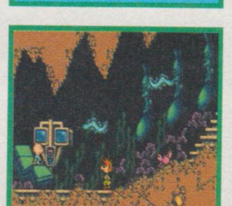
Ahora le toca a la película

Primero fue la serie de televisión y ahora, al unísono, turno para peli de cine y versión Game Boy Color. Desde luego Angelica, Tommy, Chuckie, Phil y Lil, los chavales que se han hecho famosos en la serie de dibujos de Nickelodeon (y aquí en Telemadrid) están que no paran. **En junio se estrenará el filme** y quizá un poco antes llegará esta versión estrella, con unos **gráficos y un colorido impresionantes, y con una fórmula de juego muy asequible.** Mezclará plataformas y aventura a lo largo de diez niveles perfectamente definidos, en los que controlaremos a cualquiera de los protagonistas y nos enfrentaremos a los enemigos más divertidos: desde pájaros a arañas, pasando por doctores locos. En fin, que poco más os podemos contar. Sólo que falta muy poco para disfrutarlo a tope.













Impresiona la calidad y definición de los escenarios. El juego luce un colorido magistral y una nitidez envidiable. Además, la acción parece muy variada.

Primera impresión

+

- La calidad gráfica estará por las nubes. Fijaos en la nitidez de las pantallas.
- La fórmula de juego será muy asequible.

–

- Como otros, parece más orientado a un público infantil. Habrá que verlo.
- Que muchos de vosotros no conozcáis aún a estas simpáticas criaturitas.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

- **BATTLESHIPS** Take 2/Abril
- **WICKED SURFING** Interplay/Mayo
- **CAESAR´S GAMBLING** Interplay/Mayo
- **BUST-A-MOVE 99** Acclaim/Mayo
- **LA ABEJA MAYA** Acclaim/Mayo
- **OBELIX** Infogrames/Junio
- **ROADSTERS 99** Titus/Verano
- **TITUS JR.** Titus/Verano
- **KEN GRIFFEY SLUGFEST** Nintendo/Verano
- **WWF ATTITUDE** Acclaim/Junio-Julio
- **CASPER** Interplay/Septiembre
- **EARTHWORM JIM 3D** Interplay/Septiembre
- **STREET FIGHTER ALPHA** Capcom/Septiembre
- **RESIDENT EVIL** Capcom/Septiembre
- **STAR WARS ROVER** Nintendo/Octubre
- **MARIO GOLF** Nintendo/Octubre
- **LA BELLA Y LA BESTIA** Nintendo/Noviembre
- **MICKEY RACING** Nintendo/Noviembre
- **BOMBERMAN QUEST** Hudson/Noviembre
- **GAME&WATCH GALLERY 3** Nintendo/Diciembre
- **ALICE IN WONDERLAND** Nintendo/Diciembre
- **BABE & FRIENDS** Crave/Sin fecha
- **RUSH 2** Midway/Sin fecha
- **YODA STORIES** THQ/Sin fecha
- **DARK BEAST** Konami/Sin fecha
- **PENNY RACERS** THQ/Sin fecha
- **TAZMANIA** THQ/Sin fecha
- **KLAX** Midway/Sin fecha
- **HERCULES** Titus/Sin fecha
- **LITTLE INDIAN** Titus/Sin fecha
- **PAPERBOY** Midway/Sin fecha
- **SILICON VALLEY** Take 2/Sin fecha
- **WARIOLAND 3** Nintendo/2.000
- **BANJO-KAZOOIE** Nintendo/2.000

Vuelve el mostacho más famoso de Nintendo

SUPER MARIO B

Cuando Nintendo Entertainment System (NES) salió al mercado, le hacía compañía un título muy jugable, adictivo, divertido, histórico, de leyenda. Sí, «Super Mario Bros.» ha vuelto... ¡para Game Boy Color!

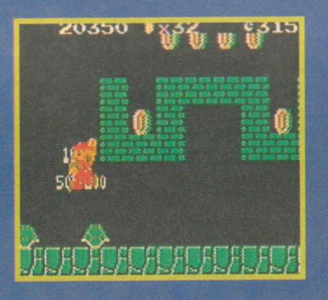
Aunque no hayáis vivido los albores de las consolas de videojuegos, estamos seguros de que sabéis quién es Bowser, porqué secuestró a Peach, y, consecuentemente, porqué Mario acudió a su rescate en el juego que hizo florecer el entretenimiento electrónico en todo el mundo. Si tenéis la suerte de poseer una GBColor, pronto vais a revivir las divertidas tardes de los años 80, con una versión idéntica en su desarrollo al original de NES para la nueva portátil.

El código se ha reprogramado completamente para aprovechar el nivel de hardware de Game Boy Color, con lo que no será compatible con Game Boy pero ofrecerá una calidad digna de su exclusividad. Manteniendo la velocidad y las rutinas del original, se han añadido nuevos diseños gráficos para algunos fondos, con lo que la simpleza gráfica del de NES se verá mejorada. Pero lo más importante es que se han incluido los 8 mundos originales, con sus 38 niveles más 10 completamente nuevos que, aunque tendrán la misma mecánica, alargarán la vida del juego considerablemente. Por último, también se han añadido modos de juego para uno y dos jugadores, entre los que encontraremos un modo "trial", consistente en recorrer un nivel en el menor tiempo posible y con el máximo de puntos, y, conectando dos Game Boy Color, podréis competir en los papeles de Mario y Luigi en cualquiera de sus niveles.





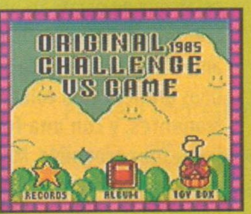
La acción es la característica más acusada de «Super Mario Bros». La pantalla suele enseñar algún enemigo y varios bloques en todo momento. Se resolverá a saltos y testarazos.



Jugabilidad y adicción se adueñarán de tu GBC con este título.

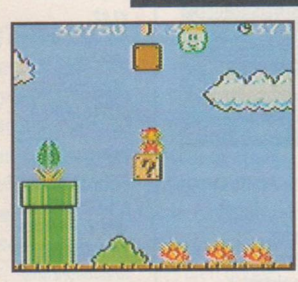
Los nuevos modos





En la nueva versión para Game Boy Color encontraremos tres modos de juego: **Original,** la versión de NES de hace años; **Challenge,** que nos retará a batir el récord de cada uno de los niveles completados en el modo anterior; y **VS,** competición para dos.

Trucos de hace 15 años



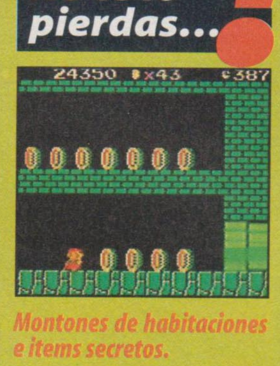




Alucinante, inquietante y deslumbrante. ¿Quién iba a pensar que los mismos truquillos que descubrimos hace tanto tiempo iban a ser incluidos en esta nueva versión? Y aún más, ¿cómo porras nos hemos acordado de ellos? En fin, el caso es que todo aquel que jugase hasta la saciedad en sus buenos tiempos encontrará Warp Zones y bloques invisibles en su sitio, intactos.

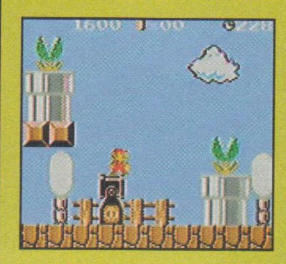
BROS DX

No te lo pierdas...



Montones de habitaciones e items secretos.

Cada una de las tuberías sobre las que pasemos deberá ser comprobada por si esconde una habitación secreta. Y no estará de más saltar en cualquier sitio, por si hay premio.



La brillantez gráfica, ahora con mayor resolución.

El soporte original NES dejaba algo que desear en cuanto a colorido y resolución de pantalla, pero Game Boy Color lo solucionará con tonos más brillantes y mejor resolución.



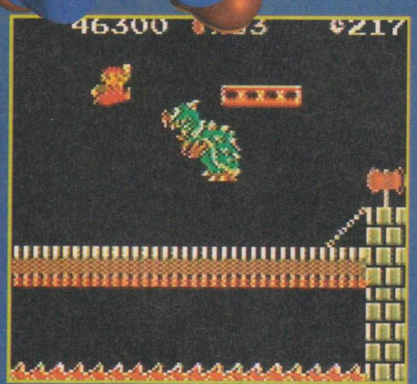
Todos los enemigos de Mario tendrán cabida en el nuevo título. Las tortugas (Koopas), Lakitu en su nube, tirando caparazones con pinchos, y también los típicos cañones.

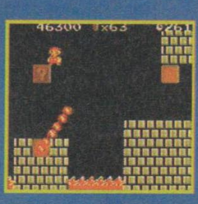
Nuevos niveles

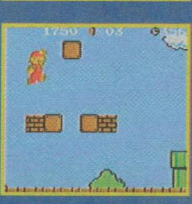
Los diez nuevos niveles incluidos en el cartucho para Game Boy Color no diferirán más que en su estructura con los originales. Se utilizarán los mismos gráficos de todo el juego, con lo que puede que no los reconozcamos, pero sí los notaremos en la mayor duración del juego.

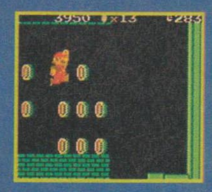


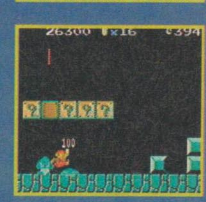
Los gráficos han sido rediseñados, e incluirá diez nuevos niveles.



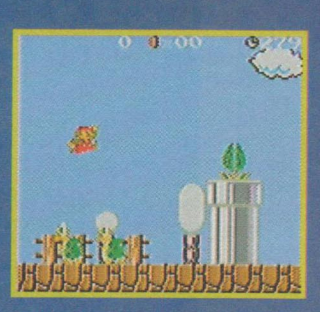








La mecánica de Mario es tan simple y adictiva, que pocos juegos han conseguido superarlo después de casi quince años de existencia. En realidad, todo consiste en dominar el salto. Si no fuera por los enemigos y las plataformas con abismo de por medio, todo sería sencillísimo, ¿verdad?

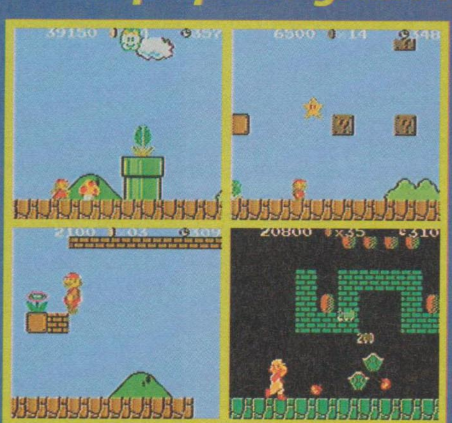


Las tuberías seguirán escondiendo salas llenas de monedas con las que resarcirnos.



El castillo será el cuarto nivel de cada mundo. Ya sabéis que dentro nos esperará Bowser.

El pequeño gran Mario



Todos sabemos cómo iba esto de Mario pequeñito, Mario crecidito: cogiendo una seta amarilla con topos rojos, el pequeño Mario, incapaz de romper bloques con la breva, podrá hacerlo. Si conseguimos una estrella, "inmune" será nuestro adjetivo, y si nos hacemos con una flor, podremos lanzar disparos.

El mundial de Fórmula 1, pronto en tu bolsillo

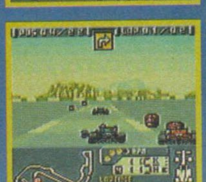
F-1 WGP

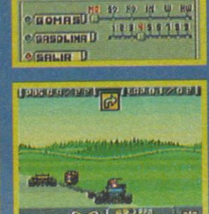
Aquí tienes las primeras imágenes de uno de los juegos más esperados para GBColor. Es la versión el magnífico «F-1 WGP» de N64 y llega en castellano.

Ya estás avisado. Y eso que en las pantallas no se aprecian realmente todas las cualidades de esta fabulosa conversión. Pero como nosotros ya lo hemos jugado, una beta eso sí, te podemos adelantar que te va a sorprender. Tanto por la parte gráfica, que tendrá una calidad indudable, como por el control, los modos de juego, y el idioma. ¿El idioma? Sí, porque estará en castellano. O sea que empezamos bien. Y para seguir mejor, anota: pilotos y escuderías reales, todos los circuitos oficiales del mundial, posibilidad de configurar el coche a tu gusto... La jugada se completa con una sensación de velocidad bastante lograda, un fenomenal dispositivo de información en pantalla, y unas ganas locas por ponernos a sus mandos.

Nintendo va a rizar el rizo con la versión para GBC de este clásico de carreras.







Disputaremos un mundial de lo más completo. Con los 17 circuitos oficiales, pilotos y escuderías reales, y, por si no te habías enterado, con todos los textos en castellano.





Una vez en carrera, el desarrollo del juego será realmente espectacular. A pesar de que probamos una versión beta (sin finalizar), ya pudimos apreciar que la sensación de velocidad será bastante notable y que en pantalla no faltarán datos sobre nuestro coche: velocidad, estado de las ruedas, y sobre la pista: vueltas, recorrido, indicaciones de las curvas...

¡Fíjate en la intro!







La intro que nos recibe cuando conectamos este F-1 es de las que hacen afición. **Secuencias digitalizadas, convertidas de vídeo,** asaltan la pantalla portátil con una calidad inimaginable. Si esto es el principio, seguro que lo que viene después no te decepciona.

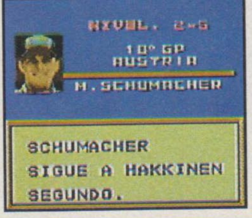




Los modos de juego te permitirán participar en una temporada completa, aceptar un desafío con la carrera ya empezada, o batir el récord del circuito.

¡Acepta el desafío de tu portátil!





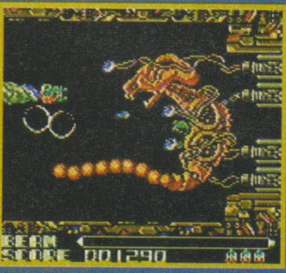


¡Flipante! Esta versión portátil también incluirá los desafíos de la de N64. Las instrucciones en castellano te dejarán claro qué hacer.

R-TYPE DX

Nintendo quiere repetir el éxito de Irem, catorce años después. Y, con la calidad técnica y el gran nivel gráfico de este «R-Type DX», lo van a tener muy fácil.





Si por algo se caracterizará «R-type DX», será por sus enemigos de final de fase. Son enormes, y cargárselos será un trabajo hercúleo.

Antes de que el mundo cambiase, las máquinas recreativas eran todos los medios electrónicos que teníamos para divertirnos. Estábamos acostumbrados a machacar oleadas de marcianos con pinta de lavadora frita, y no sabíamos lo que era un jefe de final de fase. Pero llegó «R-Type» y, efectivamente, el mundo cambió. Su espectacular aspecto gráfico, cuidado hasta el más mínimo detalle, su perfecto y asediante scroll lateral, y sus jefes finales, dignos de ganar un campeonato a la invulnerabilidad, nos asombraron lo suficiente como para pegarnos a la máquina durante horas, de la misma manera que ocurrirá con esta nueva versión para Game Boy Color. Su aspecto es inmejorable, pero además promete un desarrollo exacto al de las máquinas arcade originales. Sí, porque en el mismo cartucho podremos elegir entre la primera y la segunda parte, con o sin color (así los poseedores de una GB normal también podrán jugarlo), y una quinta opción, la verdadera novedad, en la que se alternarán niveles de ambas entregas. Estará muy pronto con todos vosotros.

La calidad de «R-Type DX» pondrá otra vez de moda los grandes shoot'em ups .









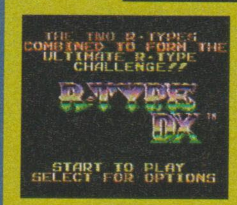






El antiguo éxito de Irem era uno de los primeros títulos que incluía enemigos indestructibles, por lo que el manejo y dominio de la nave era esencial. En esta nueva versión tendremos que poner la misma dedicación en estas lides, y salvar la nave del contacto con estos invulnerables objetos.

La mezcla perfecta





Las dos versiones estarán perfectamente recreadas, pero la nueva mezcla de las dos entregas promete ser un virtuosismo de jugabilidad.

Manejando la bolita





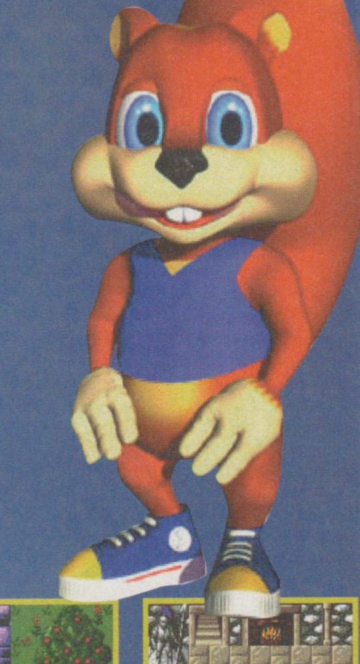


Una vez conseguida la bolita (force) que nos acompaña, podremos mantenerla pegada a la nave, para que nos proteja de los disparos, y también lanzarla, para freír enemigos sin correr peligro.

Game Boy Color/ 8 Megas/ Nintendo-RARE/ Action-RPG/ Julio

Este ardilla quiere hacerle sombra al bueno de Link

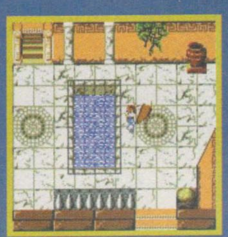
CONKER POCKET TALES

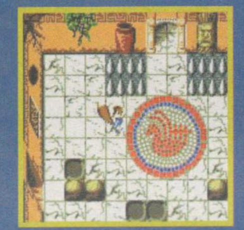


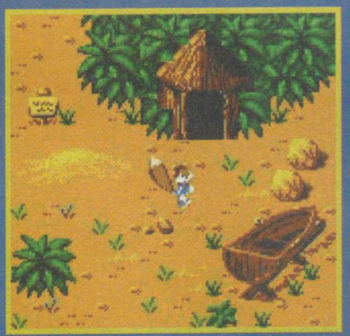
Rare tiene casi a punto uno de los juegos que se convertirá en indispensable para vuestra GBColor.

La ardilla Conker planea su estreno en Game Boy Color antes incluso que en Nintendo 64. En todo caso el juego estará inspirado en la versión grande, que por cierto mucho nos tememos que no veremos este año. Además os comentamos como curiosidad que el juego no estaba planteado para Game Boy Color, pero los chicos de Rare, que son muy avispados, decidieron colorear lo hecho y darle los toques necesarios para satisfacer al nuevo procesador. Pero la idea no cambió. Conker de bolsillo será un action-RPG cuyos usos, perspectiva y hábitos os recordará al formidable Zelda DX. El objetivo será rescatar a Berri, la novieta de la ardilla, y al tiempo recuperar los regalos de cumpleaños que le han birlado. Para ello tendréis que guiarle por innumerables y diferentes niveles, cada uno localizado en un mundo distinto, y todos cargados de subjuegos y secretos ocultos. Según los programadores, en total más de 20 horas de juego. ¿Del tirón? Pues no, podréis salvar la partida.

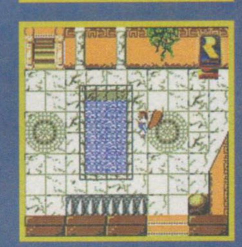
La jugabilidad de este Conker os recordará a la del genial Zelda DX.



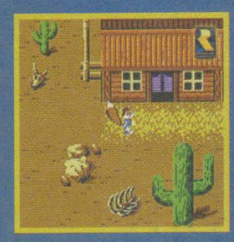


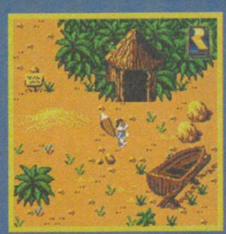




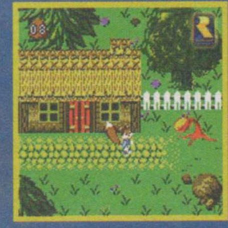


Cada uno de los niveles del juego os trasladará a diferentes mundos. Jugaréis en la antigua Grecia, en un bosque, en la jungla, incluso en el salvaje oeste.









A lo largo del juego iréis resolviendo puzzles, participando en subjuegos y conociendo a distintos personajes. El mecanismo será estilo action-RPG, y seguiremos la acción desde una perspectiva similar a la de Zelda DX.

Supertest GAME BOY COLOR

Este suplemento especial quedaría cojo sin una buena guía de compras que os ayudara a elegir bien entre el aluvión de juegos que están saliendo continuamente para la nueva consola de Nintendo. Por eso, aquí os mostramos todos los cartuchos disponibles en este momento, comentados y puntuados.

Bugs Bunny in Crazy Castle 3

Vamos abriendo puertas

Este juego exige mucho sentido de la orientación, debido a la compleja estructura de los niveles.



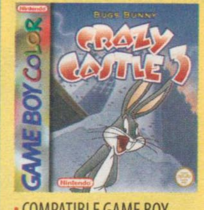


Bugs Bunny, el inefable conejo de la suerte de la compañía Warner, tiene ante sí la misión de recorrer un impresionante castillo que cuenta nada menos que con **60 habitaciones.** Para poder pasar de una habitación a la siguiente será necesario encontrar las **ocho llaves** que se esconden en cada una de ellas. Tarea que resulta más complicada de lo que podría parecer en un principio, pues el diseño de las distintas salas parece realizado por un fontanero loco. Y es que cada habitación presenta una **compleja mezcla de plataformas, puertas, tuberías, trampolines** e incluso teletransportadores, y será imprescindible recorrerlos todos ellos varias veces para encontrar el camino a las distintas zonas ocultas.

Bugs Bunny a todo color en una compleja aventura.

En el aspecto gráfico destacan, como era de esperar, los distintos personajes de la Warner, presentes por todo el juego haciendo el papel de unos villanos bastante poco creíbles (¿quién puede tener miedo del pobre Piolín?).

En cuanto a la jugabilidad hay que decir que guarda adicción para dar y tomar, pero que al llegar a ciertos niveles la **dificultad se vuelve demasiado exagerada.**



- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO-KEMCO
- PLATAFORMAS
- 60 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Un buen juego de plataformas, aunque quizá demasiado complicado.
Lo mejor: Es muy largo, con mucho contenido y un planteamiento original. Desgraciadamente el diseño del control no es todo lo bueno que debería, y la dificultad aumenta inesperadamente hacia las fases finales.
Recomendación: Prueba primero con «Warioland 2» o «Bugs & Lola Bunny», que son más llevaderos. Cuando hayas cogido suficiente experiencia, atrévete con éste. Te engancharás.

TOTAL 89

Bugs Bunny & Lola Bunny

Dos mejor que uno

Controlando de manera alterna a Bugs y Lola, nuestro objetivo es **recolectar cientos de zanahorias** y recoger diversos items perdidos. La cantidad de movimientos es enorme y cuenta con un scroll prácticamente perfecto.



- COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS
- 5 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 4.990 PTA

Valoración: Un gran juego de plataformas y un soberbio juego para Game Boy Color.
Lo mejor: La ambientación y la increíble cantidad de movimientos de los protagonistas.
Lo peor: Que los enfrentamientos con los jefes finales son bastante más difíciles que los niveles, lo que descompensa ligeramente el juego.
Recomendación: Si ya tienes «Warioland 2» y quieres otro juegazo de plataformas, aquí tienes éste. Buena inversión.

TOTAL 91

Centipede

La bicha ataca de nuevo

Nuestra navecilla de suave movimiento debe rechazar las amenazas, en forma de serpientes formadas por pequeños enemigos y oleadas de naves, mediante disparos. Demasiado **simple, antiguo y estático** para impresionarnos.



- COMPATIBLE GAME BOY
- TAKE 2
- ARCADE
- 4 MODOS DE JUEGO
- TRADUCIDO AL CASTELLANO
- 2 JUGADORES

PRECIO: 5.490 PTA

Valoración: Puede ser muy adictivo, pero el cambio de un nivel a otro sólo se nota en la aparición de algún enemigo diferente.
Lo mejor: La gran velocidad en el nivel máximo posible de dificultad y los modos a dos jugadores
Lo peor: Gráficos y movimientos demasiado simples.
Recomendación: Sólo podemos recomendarlo a nostálgicos empedernidos.

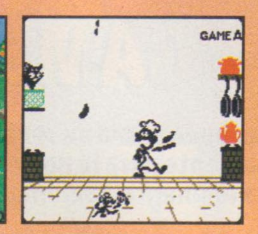
TOTAL 60

Game & Watch Gallery 2

El baúl de los recuerdos











En el juego del cocinero hay que evitar que las suculentas viandas acaben en el suelo.

Nintendo ha recreado a la perfección cinco de sus juegos más clásicos y para que no falte de nada incluso los ha actualizado ¡Sencillamente genial!

Más de uno derramará una lagrimita de emoción con este cartucho que recopila –el segundo ya de la serie– **cinco juegos clásicos de Nintendo.** Cuando estos juegos hicieron su aparición hace más de quince años, las únicas consolas que existían eran las Atari 400 y 800 y la famosa Colecovision. Y era la época en

Nintendo rescata cinco clásicos inolvidables en un excelente cartucho

que las **"maquinitas" Game & Watch** corrían de mano en mano (los más veteranos del lugar seguro que todavía guardan alguna como oro en paño). Por eso, ya sea por volver a vivir las sensaciones de antaño o para conocer por primera vez estas joyas del entretenimiento lúdico, merece la pena atreverse a saborear el inevitable atractivo de estos cinco clásicos geniales: **Parachute, Helmet, Vermin, Chef y Donkey Kong.** Para redondear el asunto, Nintendo ha incluido junto a las versiones clásicas, otras **versiones más modernas que no sólo mejoran el aspecto gráfico** sino que añaden nuevos elementos a todos los juegos (por ejemplo, ahora en Parachute, los paracaidistas pueden rebotar en la aleta del tiburón). Estamos ante una lección magistral sobre cómo se puede actualizar bien un clásico (¡o cinco en este caso!). Una lástima que precisamente el mítico Donkey Kong sea el que ha salido menos favorecido con el cambio, pero **el saldo final es de sobresaliente.**



- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- ARCADE
- 2 NIVELES DE DIFICULTAD
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

PRECIO: 4.990 PTA

Valoración: Un genial pack de juegos que siguen manteniendo el mismo atractivo y frescura que los convirtieron en éxitos hace ya más de tres lustros.
Lo mejor: La inclusión de las versiones clásicas junto a las modernas. ¡Si lo miras bien, son diez juegos en uno!
Lo Peor: Decir que quizá a alguno le parezcan algo simples y repetitivos para los tiempos que corren.
Recomendación: Cinco minijuegos (que en realidad son diez contando las versiones modernas) al precio de uno. ¿Hace falta decir más?

TOTAL 91

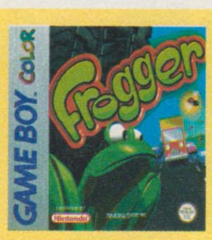


El desarrollo de «Frogger» se hace demasiado monótono.

Frogger

A saltos por la autopista

La vuelta a los principios que estamos viviendo también ha resucitado a la ranita de Konami. Nuestro deber es llegar al otro lado de la pantalla esquivando todo tipo de vehículos y animales peligrosos en el menor tiempo posible. Sólo tenemos nuestra habilidad en el esquive y regateo para defendernos. **Habilidad pura y simpleza total.**



- COMPATIBLE GAME BOY
- TAKE 2
- ARCADE
- SIN NIVELES DE DIFICULTAD
- TRADUCIDO AL CASTELLANO
- 2 JUGADORES

PRECIO: 5.490 PTA

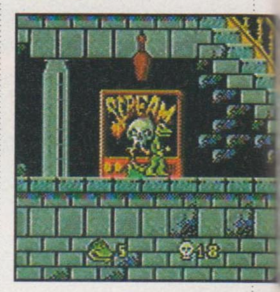
Valoración: De nuevo la adicción se convierte en el punto más importante. Aunque gráficamente da la talla, sólo tiene un escenario.
Lo mejor: El nivel de adicción que llega a despertar en el jugador.
Lo peor: No tiene niveles de dificultad, ni modos de juego, y encima todo sucede en el mismo escenario.
Recomendación: Únicamente a los que esperan la conversión de la recreativa de 1981.

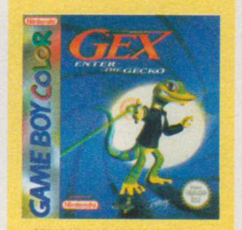
TOTAL 61

Gex: Enter the Gecko

Un lagarto en la televisión

Ambientado en teleseries y películas de cine, y rodeado de un fino sentido del humor, este juego tiene como protagonista a Gex, un lagarto al que debemos ayudar a recuperar mandos de televisión en escenarios muy variados, llenos de objetivos secundarios.





- COMPATIBLE GAME BOY
- INTERPLAY
- PLATAFORMAS
- 16 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 6.490 PTA

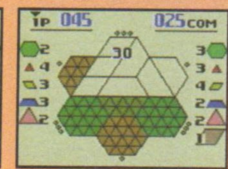
Valoración: Un juego muy entretenido, que os atrapará por el tamaño de sus fases y el nivel de dificultad.
Lo mejor: La cantidad de escenarios y melodías distintas, que dan variedad y dinamismo al juego.
Lo peor: El control, ya que Gex no responde adecuadamente a nuestras órdenes y resulta complicado calcular los saltos.
Recomendación: Si buscas plataformas variaditas, no hace falta que busques más.

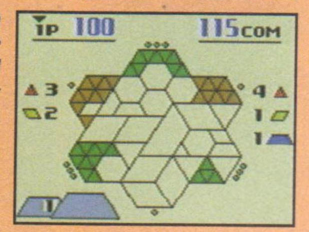
TOTAL 

Hexcite

Geometría al poder





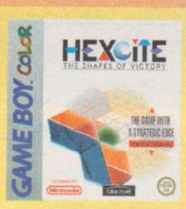


«Hexcite» es un complicado puzzle geométrico donde el objetivo es rellenar un hexágono con distintas piezas, en un tiempo limitado .

De la ola de juegos tipo puzzle o de "inteligencia" que parece florecer en Game Boy Color, éste es probablemente el más **complicado y al mismo tiempo más original.** Aunque resulta difícil explicar con palabras la mecánica del juego, lo intentaremos de la manera más sencilla posible: imagina que divides un hexágono en varias piezas y que luego tienes que lograr encajar estos fragmentos resultantes en una especie de

Es el más original, y complicado de los puzzles para GBColor.

retículos de la misma forma. La Game Boy asignará una serie de piezas y tendremos que alternar el turno con ella para lograr deshacernos cuanto antes de las mismas. ¿Os habéis enterado? Pues no pasa nada: hasta que no lo veáis no lo comprenderéis del todo. Baste decir que es **un reto puramente matemático** y de gran complejidad, pero que una vez asimilado crea un alto nivel de adicción.



- COMPATIBLE GAME BOY
- UBI SOFT
- PUZZLE
- 50 DESAFÍOS
- BATERÍA: SI
- 2 JUGADORES

PRECIO:4.995 PTA

Valoración: Combina grandes logros con aspectos muy descuidados, como el visual. Si no te fijas en los gráficos, tendrás ante ti uno de los juegos más originales que hayas visto y cartucho para rato. Eso sí, complicadillo.

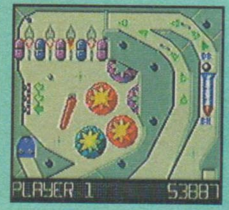
Lo mejor: Un juego sumamente original, y además dispone de tres modalidades totalmente diferentes.

Lo Peor: Su aspecto gráfico, que podría haber sido más cuidado.

Recomendación: Para gente que no le tenga miedo a los grandes retos. El resto, abstenerse.

TOTAL 83









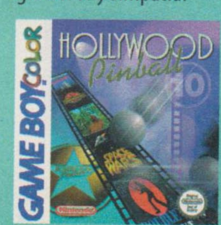
Las siete mesas que ofrece el juego están inspiradas, como no podía ser de otra manera, en famosas películas.

Hollywood Pinball

Un pinball de cine

Take 2 nos ha sorprendido con un **estupendo pinball** que aprovecha las posibilidades gráficas de la Game Boy Color para ofrecernos la friolera de **siete mesas distintas.** Haciendo honor al nombre del juego, todas ellas están inspiradas en algunas de las más famosas películas de cine de toda la historia, aunque no de manera literal, ya que en realidad lo que hacen es parodiarlas. Tiburón, Indiana Jones, Robin Hood, La Guerra de las Galaxias o el mismísimo James Bond son algunas de las fuentes de inspiración de los programadores, que han sabido diseñar un **pinball ágil,** con controles óptimos, buenos gráficos. efectos graciosos y simpatía.

Clásicos del cine inmortalizados en un pinball excepcional.



- COMPATIBLE GAME BOY
- TAKE 2
- PINBALL
- 5 FASES
- 7 MESAS
- BATERÍA: SI

PRECIO: 5.490 PTA

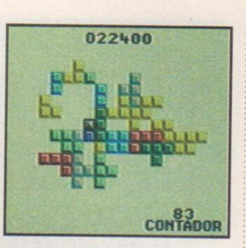
Valoración: Sin duda un pinball atómico. Es divertido, variado, tiene ritmo y deja hacer muchos puntos.

Lo mejor: Que tenga siete mesas, un buen número para no aburrirse nunca.

Lo peor: Se echa de menos algo más de espectacularidad. Algunas mesas son relativamente fáciles.

Recomendación: Aquí tienes la excusa perfecta para decidirte por un juego de pinball. Ideal para esperas prolongadas.

TOTAL 90



Klustar

Un Tetris "cubista"

Nueva variante del rey de los puzzles, que nos propone controlar a una pequeña pieza de forma cuadrada que movemos por la pantalla para interceptar otras piezas. Así, iremos formando un bloque cada vez más grande, que habrá que ir girando para encajar más piezas. Es difícil cogerle el tranquillo, pero una vez logrado nos damos cuenta de que es un digno "hijo de Tetris".



- COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES
- PUZZLE
- NIVELES DIF. CONFIGURABLES
- 1 JUGADOR
- 2 MODOS DE JUEGO

PRECIO: 5.490 PTA

Valoración: Una vuelta de tuerca más al mítico Tetris, pero realizada con buen tino.

Lo mejor: Sin duda sus opciones de configuración, que permiten adecuar a nuestro nivel de habilidad los parámetros del juego.

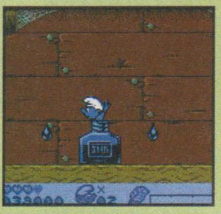
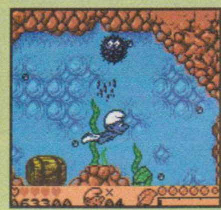
Lo peor: Que sólo tenga dos modos de juego y no haya opción para dos jugadores. Se echa de menos.

Recomendación: Si Tetris te apasiona y ya estás un poco cansado de la fórmula tradicional, prueba esta original variante cubista. Seguro que ves las cosas de otra manera. Cuando te acostumbres...

TOTAL 83

La Pesadilla de los Pitufos

En azul intenso

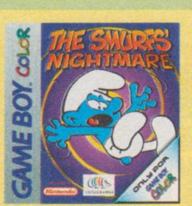


La estupenda utilización del color hace que la ambientación sea fiel al cómic, y añade atractivo y variedad a los niveles.

Los pitufos vuelven a Game Boy con este juego de plataformas donde nuestra misión será controlar al **pitufo fortachón** a través de los **16 enormes niveles** en que se divide la aventura. Su mecánica resulta al principio simple y algo infantil, pero tras avanzar un poco en el juego lo que predomina es la **asombrosa jugabilidad** que garantiza horas y horas de diversión, sin contar con el generoso tamaño de los niveles.

Los Pitufos lucen por fin en Game Boy un saludable color azul, como debe ser.

Los gráficos son de gran calidad y se han aprovechado estupendamente los 56 colores, con lo que por fin podemos ver a los pitufos con su saludable color azul. Un plataformas muy bueno.

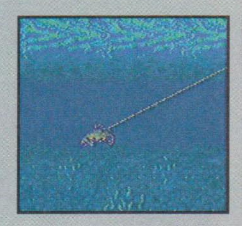
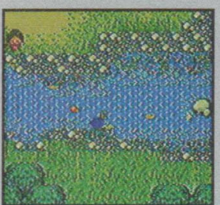


- EXCLUSIVO GBCOLOR
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS
- 16 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- TEXTOS EN CASTELLANO

PRECIO: 5.490 PTA

Valoración: Un gran juego de plataformas, apto para todas las edades. No te dejes engañar por su aspecto infantil.
Lo mejor: Su jugabilidad, pues hace que resulte muy adictivo. El uso que hace de la paleta de color es totalmente fascinante.
Lo peor: La música, muy alegre pero que a la larga resulta repetitiva.
Recomendación: Si ya tienes «Warioland 2» o «Bugs & Lola Bunny», pruébalo. Es de lo mejorcito.

TOTAL 90

Las escenas subacuáticas son tensas y requieren algo de habilidad, pero se repiten con demasiada frecuencia.

Legend of the River King

Relajación máxima

Un nuevo género se introduce en el catálogo de Game Boy Color: **simulador de pesca.** Suena raro, pero en Japón es uno de los géneros con más éxito del mercado. Sin embargo, el título no sólo requiere de nosotros un buen manejo de la caña, ya que para dar forma al juego se ha introducido una historia que, por mucho que nos duela, siempre tendrá que ver con la pesca fluvial. El **desarrollo de la trama se hace muy lento** debido al continuo capricho de los pobladores de cada zona por un tipo de pez, que se puede pescar en zonas determinadas de la superficie acuática del mapa. Así, nuestro cometido se reduce a pescar incesantemente para poder hacernos con dinero, que invertiremos en objetos que nos ayuden a seguir con la historia, o a pescar con más facilidad. Las escenas de pesca son la caña, el mayor impacto subacuático que hemos visto, pero también hay que reconocer que **el juego es pesadito.**

Un nuevo género irrumpe GBC: el simulador de pesca.

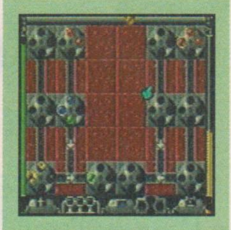


- COMPATIBLE GAME BOY
- VICTOR ENT.
- ROL-SIM. DE PESCA
- 4 ZONAS
- BATERÍA: SÍ
- MODO TAMAGOTCHI

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Es una apuesta arriesgada, pero técnicamente tiene muy buen nivel. Sólo falla en su lento y monótono desarrollo.
Lo mejor: Las escenas subacuáticas, con un nivel gráfico excelente. El modo Tamagotchi.
Lo peor: Obliga a pescar incesantemente para poder continuar la historia, y se hace pesado.
Recomendación: Roleros entusiastas.

TOTAL 81



Logical

Bolas multicolores

Básicamente, Logical consiste en colocar bolas de colores en varios agujeros, lo que una vez aprendido no deja de convertirse en **tarea rutinaria.** El auténtico enemigo es el tiempo, que desciende muy deprisa. El juego ofrece **gráficos bastante atractivos,** pero se queda un poco corto por su **simplicidad**.



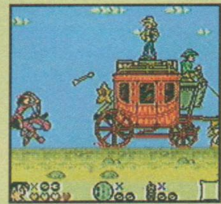
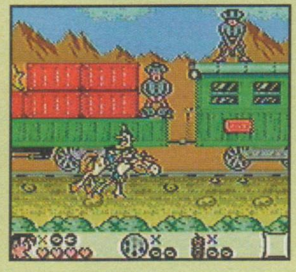
- EXCLUSIVO GBCOLOR
- SUNSOFT
- PUZZLE
- BATERÍA: PASSWORDS
- 99 FASES
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.490 PTA

Valoración: Si el interés del juego en sí hubiera estado a la altura de sus gráficos, tendríamos ante nosotros a uno de los mejores exponentes de su género. Lo que sí está claro es que es un juego adictivo, aunque sin llegar a los niveles de «Tetris» o «Hexcite».
Lo mejor: Su presentación en pantalla es muy dinámica.
Lo peor: Es la poca enjundia del juego en sí. En cuanto le coges el tranquillo, presenta poca dificultad.
Recomendación: Sólo para muy forofos de los puzzles.

TOTAL 78

Lucky Luke
¡Bravo, vaquero!

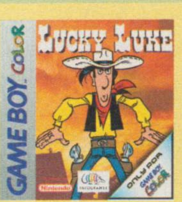




Las pantallas parecen de Super Nintendo. El trabajo de coloreado de Infogrames ha sido una vez más perfecto.

■ Con un colorido digno de los 16 bits, y unas animaciones de las que quitan el hipo, llega a la Game Boy Color el vaquero más rápido del oeste. Como seguramente recordaréis de la versión monocroma que apareció hace ya dos años, el juego no consiste sólo en disparar con el revólver, sino que también hay que **aguzar el ingenio** para salir airosos de muchas situaciones. Y es que en **12 enormes fases** hay sitio para todo: **plataformas, estampidas, duelos de saloon, asaltos al tren, juegos de puntería...**

Lucky Luke vuelve en un juegazo exclusivo para la Game Boy Color.

Tan sólo se le puede achacar a Infogrames que no haya incluido nuevas fases o al menos elementos diferentes a la versión blanco y negro. Por lo demás, un **juego excepcional** que debe estar entre vuestra colección.



- EXCLUSIVO GBC
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS-ACCIÓN
- 12 FASES
- PASSWORDS
- TEXTO EN CASTELLANO

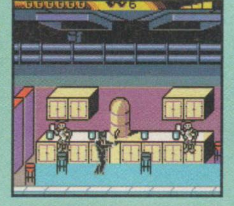
Valoración: Animaciones fluidas, gráficos alucinantes, acción increíble...¡Lucky Luke luce mejor que nunca en color!

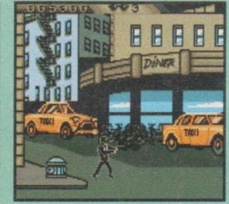
Lo mejor: La utilización del color, que hace que parezca un juego de Super Nintendo..

Lo peor: Que exceptuando el color, el juego sea idéntico a la versión para Game Boy normal.

Recomendación: Lo tengas o no en blanco y negro, hazte con él. Buen ejemplo del poder de GBColor.

TOTAL 90




El argumento de «Men in Black» es sencillo: el mejor alienígena es el alienígena muerto. ¿Hace falta aclarar algo más al respecto?

Men in Black
De cine

■ Este plataformas basado en la película del mismo nombre presenta dos caras bien diferenciadas. **Técnicamente es de lo mejor** que hemos tenido ocasión de ver para Game Boy Color. Las secuencias de animación son impresionantes y demuestran todo lo que puede hacer esta consola. Pero como contrapartida, el **número de fases es muy bajo** -tan sólo seis- y la diversión se resiente. Ni siquiera los tres niveles de dificultad son suficientes para alargar la vida de este juego que podría haber sido mucho mejor si la duración hubiera estado a la altura de los impresionantes gráficos.

Ayuda a limpiar la Game Boy Color de la escoria del Universo.



- COMPATIBLE GAME BOY
- INTERPLAY
- PLATAFORMAS/ SHOOT'EM UP
- 6 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 3 NIVELES DE DIFICULTAD

PRECIO: 6.490 PTA

Valoración: Técnicamente es de lo mejorcito, pero se ha quedado corto en jugabilidad.

Lo mejor: Las secuencias animadas, que son fantásticas. Y alucinarás con los escenarios.

Lo peor: Su escaso número de niveles.

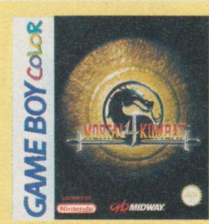
Recomendación: Dicen que lo bueno, si breve, dos veces bueno. Pero ya sabes que no te durará demasiado...

TOTAL 82



Mortal Kombat 4
Mucho ruido, pocas tortas

■ Decepcionante es el único adjetivo adecuado para esta nueva entrega de la exitosa saga, que se estrena así en Game Boy Color. Y es que tan sólo los **gráficos y el color están a la altura** en un cartucho donde la jugabilidad hace aguas por todas partes, debido a unos movimientos muy lentos y a un control impreciso. Incluso los famosos "fatalities" brillan por su ausencia por lo difícil que es ejecutarlos.



- COMPATIBLE GAME BOY
- MIDWAY
- LUCHA
- 8 LUCHADORES
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Un tirón de orejas para Midway por estrenarse de esta manera en la Game Boy Color.

Lo mejor: Los gráficos y el colorido de los escenarios. La suavidad del scroll.

Lo peor: Todo lo demás, empezando por los movimientos y terminando por los mediocres sonidos.

Recomendación: Si quieres un juego de lucha, acércate a éste con prudencia.

TOTAL 60



NBA JAM 99

Espectáculo caótico

La veterana saga deportiva llega por fin a todo color ofreciéndonos **29 equipos de la NBA con jugadores reales,** animadoras, griterío del público, mates impresionantes... Vaya, el espectáculo al que acostumbra Acclaim. Lo que falla es el control sobre los jugadores, y que **no se llega a apreciar con claridad el desarrollo** del encuentro.



- COMPATIBLE GAME BOY
- ACCLAIM
- BALONCESTO
- 29 EQUIPOS
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

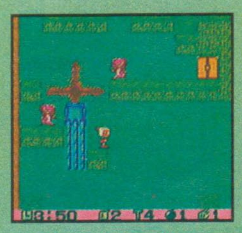
PRECIO: 5.990 PTA

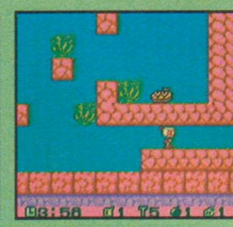
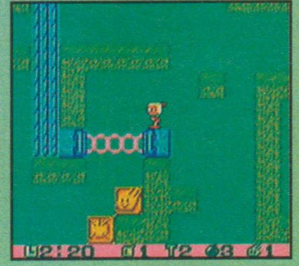
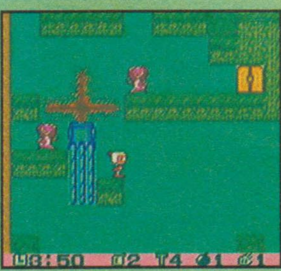
Valoración: La ambientación es excelente, pero a la hora de jugar fallan muchas cosas. De alguna manera, se ha quedado a medio camino de ser un gran juego.
Lo mejor: Las espectaculares canastas, seña de identidad de la saga.
Lo peor: La sensación de no saber bien lo qué está ocurriendo en el campo.
Recomendación: Para fanáticos de la serie.

TOTAL 75

Pocket Bomberman

Un bombazo para Game Boy Color



Dos modos de juego totalmente diferentes hacen de este cartucho uno de los más completos.

Este excelente cartucho de Hudson mezcla las plataformas tradicionales con la colocación de las entrañables bombas que conforman las señas de identidad de nuestro héroe. Situamos una bomba por aquí para romper este obstáculo y continuar por allá, hacemos explotar a todos los enemigos para terminar el nivel, y así durante las **cinco grandes fases** que dan vida al juego. Cada una tiene **su propia ambientación, items y trampas distintas,** lo que proporciona una variedad evidente. Y no os preocupéis por la falta de batería, porque en Hudson lo han previsto todo y tendréis continuaciones infinitas y, por si fuera poco, passwords. Pero además, «Pocket Bomberman» tiene otro modo de juego totalmente distinto que se llama **"Jump Mode"**. En él, los escenarios tienen forma de tubo y Bomberman no camina, sino que está rebotando contra el suelo todo el rato. En este modo hay tres niveles de dificultad creciente que se corresponden con otros tantos escenarios distintos.

Bomberman regresa con un cartucho explosivo como él solo.

Aunque gráficamente es bastante sencillito, tiene una jugabilidad muy alta y es adictivo. Y como viene ocurriendo en tantos otros cartuchos de Game Boy Color, lo único que se echa en falta es algún cambio con respecto a la versión monocroma, además del color, claro.



- COMPATIBLE GAME BOY
- HUDSON
- PLATAFORMAS
- CONT. INFINITAS
- 2 MODOS DE JUEGO
- 1 JUGADOR

PRECIO: 4.990 PTA

Valoración: Pocket Bomberman utiliza una fórmula simple pero efectiva que logra colocarlo entre los mejores plataformas del momento. Es divertido y adictivo.
Lo mejor: Los dos modos de juego completamente distintos. Es como tener dos cartuchos en uno.
Lo peor: Tiene color, sí. Pero tampoco está aplicado con demasiado esmero.
Recomendación: Es tan distinto a «WarioLand 2» y compañía que merece la pena probarlo. Claro que si ya tienes la versión de blanco y negro...

TOTAL 90





Pitfall

El paraíso del saltimbanqui

La última entrega de este histórico título trae consigo toda la adicción y dificultad, sobre todo ésta última, que pudimos sufrir en la versión arcade de hace años. Los **saltos son la tónica del juego,** despertando una sensación de peligro continuo en el jugador, a lo que ayuda la desmesurada dificultad. Menos mal que en cada nueva fase habrá una **recompensa gráfica.**



- COMPATIBLE GAME BOY
- INTERPLAY
- PLATAFORMAS
- 15 NIVELES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 6.490 PTA

Valoración: La increíble dificultad de este juego es lo que le hace adictivo. Sólo se necesita máxima precisión en el salto y rapidez de reflejos.
Lo mejor: Su apartado gráfico y su gran adicción y duración.
Lo peor: Más de uno puede perder enteros en autoestima. Si al menos tuviese niveles de dificultad...
Recomendación: Sólo para los que se atrevan a hacer puenting sin cuerdas.

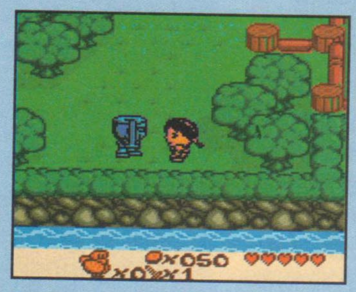
TOTAL 81

Quest for Camelot

Las chicas son guerreras









Basado en la película homónima de la Warner, en «Quest for Camelot» manejamos a una chica aguerrida que debe vengar la muerte de su progenitor. Un juego largo y difícil creado por Titus.

Este **juego de Rol** está inspirado en la **película** del mismo nombre de la Warner Bros. y, al igual que en aquélla, la protagonista es una chica que debe vengar la muerte de su padre y a la vez rescatar a su madre que ha sido secuestrada. Su **desarrollo es muy largo** y posee suficientes misiones, encuentros y diálogos como para tenerte jugando durante muchas horas. Desgraciadamente las misiones acaban por resultar algo **repetitivas,** y a la larga el juego corre el peligro de hacerse aburrido. A ello colabora un movimiento funesto, pues si bien el manejo del personaje es muy bueno, los saltos resultan muy difíciles, por lo que la jugabilidad se resiente.

«Quest for Camelot» es un buen aperitivo antes de meterse a fondo con Zelda.

En el apartado gráfico, el juego presenta un **aspecto correcto, con un uso adecuado del color** y un tratamiento muy limpito, sin que ningún apartado destaque sobre el resto. En el sonoro nos encontramos con unas melodías muy apropiadas al carácter medieval del juego, y con unos efectos que sorprenden por su gran calidad, como los espadazos.

En resumen, **un buen juego** que te durará bastante, que tiene detalles interesantes, pero que hubiera podido mejorar mucho con una realización más exigente.



- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- AVENTURA-RPG
- UN MUNDO
- BATERÍA: SÍ
- TEXTOS EN CASTELLANO

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Simplemente un juego bastante correcto, sin alardes.
Lo mejor: Su larga duración y que los textos aparezcan en castellano.
Lo peor: Los movimientos, en concreto los saltos, y que resulta algo aburrido.
Recomendación: Podría ser un buen aperitivo antes de introducirte en el mundo de Zelda DX. Es entretenido y te puede durar mucho...

TOTAL 81



Power Quest

Lucha y Rol

En este juego se combinan elementos de lucha y de Rol. Controlamos a **un robot** que debe combatir contra otros robots de otros personajes que encontraremos dando vueltas por la ciudad que sirve de mapa. Cada combate ganado significa dinero, con el que podremos **comprar nuevos items en la tienda** y así diseñar al robot perfecto. Lo más llamativo es la versatilidad con la que construyes un robot a tu medida (nuevas partes, etc...). A destacar el **sentido del humor** de diálogos y situaciones.

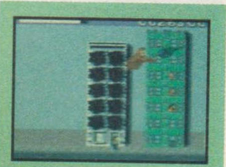


- COMPATIBLE GAME BOY
- SUNSOFT
- LUCHA-RPG
- 6 LUCHADORES
- BATERÍA: PASSWORDS
- TEXTOS EN CASTELLANO

PRECIO: 4.990 PTA

Valoración: Un buen juego, original y divertido. La mezcla entre aventura y lucha funciona y atrapa al jugador.
Lo mejor: Los gráficos y los textos en castellano.
Lo peor: El sistema de combate podría ser más complejo.
Recomendación: Una buena opción de compra para los que busquen algo diferente.

TOTAL 86





Rampage World Tour

Un King-Kong descafeinado

Tras encarnarse de nuevo en Nintendo 64 después de 12 años de descanso, Rampage **decepciona** en la versión de GBC por su **simpleza y poca variedad.** El mayor pecado que comete es un apartado técnico pobre, tanto en gráficos como en movimientos.



- COMPATIBLE GAME BOY
- MIDWAY
- ARCADE DE DESTRUCCIÓN
- MÁS DE 100 FASES
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.990 PTA

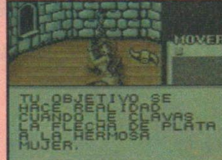
Valoración: Rampage se queda corto, muy corto en todos los sentidos.
Lo mejor: Puedes descargar adrenalina escuchando los gritos de tus víctimas y destruyendo sin parar.
Lo peor: Sin duda el apartado técnico, que nos lleva a repetir casi los mismos decorados durante todas las fases. Y que sea exclusivo para un jugador.
Recomendación: Para nostálgicos empedernidos.

TOTAL 71

Shadowgate Classic

Rol con sabor añejo











Se agradece la traducción. Un juego que se basa casi en los textos perdería muchísimo en inglés.

«Shadowgate» supone una mirada al pasado, cuando los juegos de Rol funcionaban en modo texto y con imágenes estáticas. Aquellos que recuerden con nostalgia aquella **época dorada** encontrarán aquí su juego. Puede que incluso quienes no la conocieron encuentren original y entretenido el planteamiento "estático" del juego.

Para interactuar con el mundo tendremos que **utilizar un cursor** e ir eligiendo órdenes de un **menú** en la parte inferior de la pantalla. Nuestro punto de vista se nos mostrará en todo momento en la forma de una imagen estática, que variará cuando cambiemos de posición.

«Shadowgate» es una juego de Rol a la antigua usanza, donde lo que cuenta es la historia.

Conviene destacar que si bien la ausencia de movimiento puede ser un punto en contra, también permite que las **imágenes estáticas sean muy detalladas y de gran calidad.** Si además las combinamos con una música medieval muy bien elegida, obtenemos una ambientación más que correcta.

Un aspecto muy atractivo es la posibilidad de lanzar conjuros mágicos de manera sencilla, ya sea cogiendo objetos o simplemente leyendo alguna inscripción mágica.

En definitiva, aquellos que conozcan este tipo de juegos no tendrán problemas para engancharse a «Shadowgate». A los demás puede que les resulte complicado **coger el hilo a la mecánica** y resolver los sucesivos enigmas. Pero merece la pena intentarlo.



- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- ROL
- UN CASTILLO
- BATERÍA: SÍ
- TEXTOS EN CASTELLANO

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Los que disfrutaron con los antiguos juegos conversacionales y las aventuras gráficas sabrán apreciar su calidad. Buenos gráficos y mejor trama.

Lo mejor: Su relativa originalidad y las imágenes (estáticas, pero atractivas).

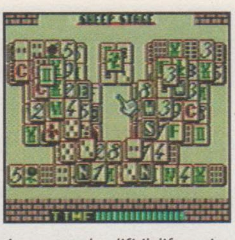
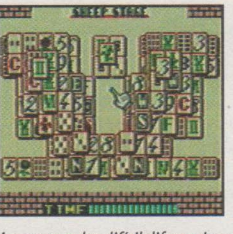
Lo peor: La ausencia de movimientos y su excesiva dificultad a la hora de resolver los diferentes enigmas.

Recomendación: Un buen título, pero quizá sólo recomendable para los que conocen este tipo de juegos, y saben que atascarse es uno de sus atractivos.

TOTAL 84



Mediante un menú, seleccionamos la acción que queremos realizar.

A veces resulta difícil diferenciar algunos símbolos de otros.

Shanghai Pocket

Un solitario exótico

Versión de bolsillo del conocido juego **Mah-jong,** donde el objetivo es ir eliminando de la pantalla las parejas de tablillas que muestren el mismo dibujo. Cuenta con tres modos de juego, idéntico número de niveles de dificultad y posibilidad de jugar contra otra persona con Game Link.

- COMPATIBLE GAME BOY
- SUNSOFT
- PUZZLE
- 3 MODOS DE JUEGO
- BATERÍA: NO
- 2 JUGADORES CON GAME LINK

PRECIO: 4.990 PTA

Valoración: Un juego entretenido y adictivo, que convence desde el principio.

Lo mejor: Los modos de juegos y poder enfrentarte a otra persona.

Lo peor: El movimiento lento del cursor y el pequeño tamaño de los símbolos, que a veces provoca confusiones.

Recomendación: Una alternativa interesante a Tetris, que cambia rapidez por agudeza visual. Perfecto para un viaje o para un atasco.

TOTAL 80

Sylvester & Tweety

Me pareció ver un lindo gatito...

Bit Managers rescata el excelente sistema **"Filmation"** para la creación de escenarios y coloca al gato Silvestre en la difícil situación de cazar de una vez por todas a Piolín, que se ha ocultado en una casa llena de obstáculos donde habrá que "darle al coco".





- COMPATIBLE GAME BOY
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS
- 5 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 4.990 PTA

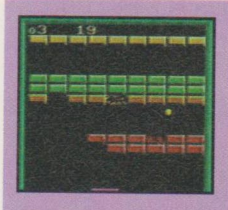
Valoración: Es un buen juego... mientras dura, porque cinco fases resultan un poco escasas. Pero mientas lo acabáis, disfrutaréis de lo lindo.

Lo mejor: Los escenarios están muy logrados. La alternancia de fases tridimensionales con otras de persecución.

Lo peor: El control falla un poco y se echan de menos más retos-puzzles.

Recomendación: ¡Date un gustazo y caza al canario de una vez por todas!

TOTAL 84



Super Breakout
¡Ladrillos fuera!

Cuando los juegos donde romper una pared haciendo rebotar una pelota con un bate ya han perdido todo ápice de novedad, reaparece el **clásico de Atari** con algunas bazas escondidas para despertar el interés. A saber: **cinco modos de juego** y posibilidad de dos jugadores alternos.

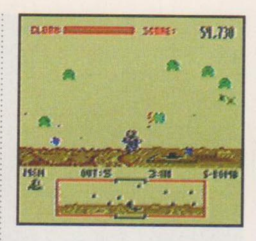


- COMPATIBLE GAME BOY
- TAKE 2
- PUZZLE
- 1 NIVEL DE DIFICULTAD
- BATERÍA: NO
- 2 JUGADORES CON GAME LINK

PRECIO: 5.490 PTA

Valoración: Se han incluido varios modos de juego, algunos bastante divertidos, pero es una pena que no se hayan cuidado como merecían las rutinas de detección de colisiones. Le falta eso y algunos detalles más.
Lo mejor: Su propuesta de "renovación", con nuevos modos de juego y una opción dos "players" muy atractiva.
Lo peor: La rutina de detección de colisiones y el pobre nivel gráfico.
Recomendación: Desde luego no estamos ante el mejor juego de puzzle de Game Boy Color, pero si te gustan los destrozaladrillos no tienes otra elección. Si prefieres esperar...

TOTAL 66



Super Dropzone
Un astronauta estresado

También los mata-mata vuelven, y con bastante más velocidad que antaño. Manejamos un astronauta, y debemos **proteger y rescatar unas bolitas**, que se supone son humanos, mientras **disparamos** a todo lo que se mueva por la pantalla. Pequeños enemigos de imprevisibles movimientos, y sus disparos tamaño pixel, dificultarán la tarea durante el juego.

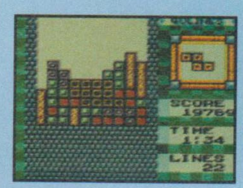
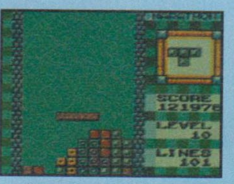
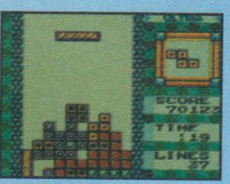
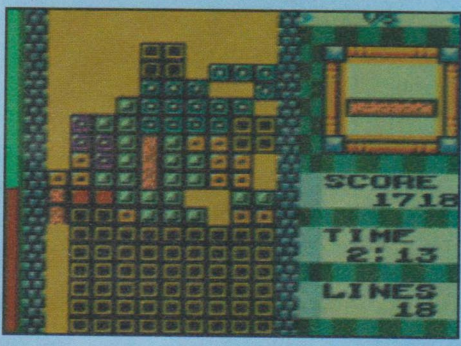


- COMPATIBLE GAME BOY
- ACCLAIM
- ARCADE
- SIN NIVELES DE DIFICULTAD
- BATERÍA: NO
- 2 MODOS GRÁFICOS

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: El nivel técnico de este título no destaca especialmente, aunque es de lo más adictivo que hemos visto.
Lo mejor: El control y el frenético desarrollo.
Lo peor: Resulta repetitivo y no cambia de decorado. Demasiado simplón.
Recomendación: Sus virtudes son sencillez y rapidez. Si con eso te basta, quedarás satisfecho. De todas formas, los hay bastante mejores.

TOTAL 67

No sólo de color vive el jugador de Tetris, y por ello se han introducido también nuevos modos de juego en esta versión.

Tetris DX
El mejor puzzle de este siglo

La principal novedad de este Tetris de lujo, aparte claro está de la introducción del color, es que cuenta con **cuatro modos diferentes de juego:** "Marathon", que viene a ser el juego original; "Vs. Com", cuyo objetivo es hacer líneas hasta llenar la última columna de la izquierda; "Ultra", donde tienes tres minutos para hacer la mayor cantidad de puntos; y "40 lines", que cronometra el tiempo utilizado en hacer las líneas exigidas.

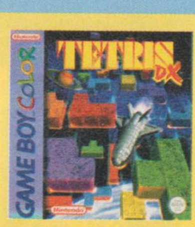
Tetris es un cartucho imprescindible para todo "jugón" que se precie.

En cuanto a los gráficos, no olvides que esto es un Tetris, lo que significa que no hay más gráficos que los de las fichas. Por otra parte, aunque al buen jugador de Tetris le importan bien poco los gráficos, la verdad es que la **irrupción del color lo hace más vistoso y "agradable"**.

Además de los nuevos modos, Tetris DX está salpicado con **otras sorpresas agradables**, como la presencia de diez niveles de dificultad, la posibilidad de elegir entre cinco alturas al empezar las partidas (aunque no en todos los modos) y la **grabación automática** en el cartucho de las mejores puntuaciones gracias a la batería que incorpora.

Por lo demás, Tetris DX es tan condenadamente divertido como lo han sido las anteriores entregas. Su jugabilidad alcanza de nuevo cotas elevadísimas y su vida útil es la habitual, o sea toda la del mundo.

Si quieres **un juego del que no te cansarás nunca,** invierte en «Tetris DX». No te arrepentirás.



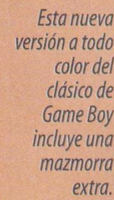
- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- PUZZLE
- 10 NIVELES DE DIFICULTAD
- BATERÍA: SI
- 1 JUGADOR

PRECIO: 4.990 PTA

Valoración: La mejor entrega de Tetris para Game Boy. Y Tetris es, probablemente, el mejor juego de puzzles de todos los tiempos. Con eso está valorado.
Lo mejor: Sin duda su jugabilidad, y el hecho de que sea uno de los juegos más adictivos de la historia.
Lo Peor: El lado negativo, por decir algo, podría haber recogido algún modo de juego adicional de las versiones anteriores de Tetris.
Recomendación: Tetris DX es único. Hazte con él.

TOTAL 92



Esta nueva versión a todo color del clásico de Game Boy incluye una mazmorra extra.




The Legend of Zelda DX

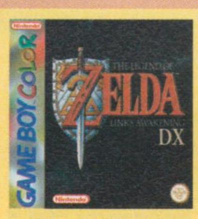
La joya de la corona

■ «Legend of Zelda DX» es la versión para Game Boy Color de uno de los mayores y mejores clásicos de Game Boy: **«The Legend of Zelda: Link's Awakening».** Poco se puede decir de este juego de Rol, uno de los mejores de su género, salvo que se convirtió en una referencia indispensable para cualquier poseedor de Game Boy, y que lo ha seguido siendo hasta el momento. Bueno, en realidad ya no, porque ahora por fin podemos disfrutarlo en color.

Con Zelda nos sumergimos en un mundo fantástico. ¡Imprescindible!

El objetivo del juego es, al igual que en muchos RPG, **hablar con todos los personajes posibles, encontrar montones de objetos** que deben ser utilizados de diferentes formas y pelear con los enemigos que encontraremos en las mazmorras. Lo que le convierte en un juego soberbio es su **elaborado argumento,** detallado hasta niveles insospechados; **su gran duración,** capaz de mantener ocupado al jugador más compulsivo durante mucho tiempo; la **sencillez de su manejo,** apta para todas las edades; así como la **inteligencia y dificultad de los puzzles de las mazmorras,** capaces de hacer que te desesperes al mismo tiempo que te entusiasmas.

En el apartado gráfico sólo caben, de nuevo, **alabanzas.** La incorporación del color ha traído consigo algunos efectos dignos de figurar en el libro de oro de la Game Boy. Y no sólo eso. Además, estrenamos mazmorra, laberinto y enemigos, con lo que el total de desafíos se eleva a nueve. Nada menos.



- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- ROL
- 9 MAZMORRAS
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Probablemente el mejor juego de Game Boy, renovado y mejorado con la incorporación del color.

Lo mejor: Su jugabilidad, diversión y entretenimiento a raudales. No hay nada que se le pueda comparar.

Lo peor: No hemos encontrado nada pero si hay que quejarse de algo, que sea de que no está traducido y de que sólo han añadido una mazmorra con respecto a la versión antigua.

Recomendación: ¿Que tienes Game Boy y no tienes Zelda? Corre a comprártelo.

TOTAL 93




«Turok 2» fue uno de los primeros juegos que apareció para Game Boy Color. La variedad de fondos y la nitidez son totales.

Turok 2: Seeds Of Evil

¡Qué bueno, Turok!

■ «Turok 2» se puede definir con dos palabras: **calidad y variedad.** A unos gráficos de lujo que sacan todo el provecho posible al color de la renovada Game Boy se une una variedad de desarrollo poco habitual. Aunque la mayoría de las fases transcurren mediante el típico scroll lateral, los programadores de **Bit Managers** han intercalado otras de scroll frontal (al estilo de los juegos de Tintín) y varias en las que montamos a lomos de diversos dinosaurios, como ocurría en la versión de Nintendo 64. La cantidad y calidad de movimientos del protagonista es muy superior a lo que estamos acostumbrados a ver en la portátil de Nintendo: Turok puede **correr, saltar, nadar, reptar por el suelo y disparar** montones de armas. Si a esto le unimos un buen número de fases y unos intensos combates contra enormes y peligrosos jefes finales, tenemos uno de los **juegos más redondos para la Game Boy Color.**

«Turok 2» es uno de los cartuchos más completos del momento.



- COMPATIBLE GAME BOY
- ACCLAIM
- PLATAFORMAS-ACCIÓN
- NUEVE FASES
- BATERÍA: PASSWORDS
- 1 JUGADOR

PRECIO: 5.990 PTA

Valoración: Uno de los juegos más completos en todos los sentidos que podéis conseguir en estos momentos.

Lo mejor: Su jugabilidad y entretenimiento a raudales. La variedad de fases y acciones.

Lo peor: Nada, salvo la dificultad de calcular bien algunos saltos.

Recomendación: ¿Quieres hacer una inversión segura? Pues aquí la tienes. No te decepcionará.

TOTAL 92







«V-Rally» es tan realista que incluso los vuelcos que sufre el vehículo varían en función de la velocidad que lleves.

V-Rally

El más rápido

La verdad es que cuando vimos por primera vez este V-Rally, no nos lo podíamos creer: ¡Vaya velocidad! Porque puede que lo mejor de este fantástico juego de carreras sea la **increíble sensación de velocidad** que han logrado imprimirle los programadores. La carretera se genera a un ritmo espectacular y los **movimientos de los coches son soberbios.** Además los gráficos en color son impresionantes, de lo mejor que hay para esta consola. A esto hay que añadirle un total de **¡40 circuitos distintos!** que para colmo están reproducidos con todo lujo de detalles: desde el barro que salpica la carretera aquí y allá, pasando por las ovejas que obstaculizan nuestro camino, hasta las estatuas griegas que flanquean el camino. Estamos quizá ante el mejor juego de velocidad de todos los tiempos.

«V-Rally» es el juego de carreras definitivo para la Game Boy Color.



- EXCLUSIVO GBC
- INFOGRAMES
- CARRERAS
- 40 CIRCUITOS
- BATERÍA: PASSWORDS
- TEXTOS EN CASTELLANO

PRECIO: 5.490 PTA

Valoración: Absolutamente genial. Dentro de su género, es inigualable.
Lo mejor: El aspecto gráfico y su increíble velocidad.
Lo Peor: Por decir algo, que podría tener algún coche más.
Recomendación: Si te gustan los juegos de coches, éste es tu cartucho.

TOTAL 93

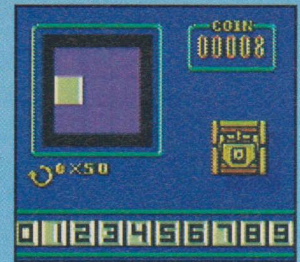
WarioLand II

¡Este castillo es una ruina!











Junto a las fases de plataformas encontraréis divertidos subjuegos en los que ganar tesoros.

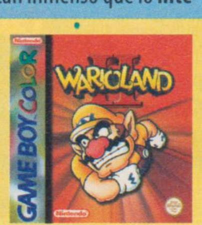
El pobre Wario no tiene bastante con fracasar una y otra vez en su intento de fastidiar al bueno de Mario que encima, ahora, un tal Capitán Sirope ha decidido robarle todo su tesoro e inundarle su querido castillo. Con semejante argumento, el objetivo principal del juego no puede ser otro que el de lograr **reunir todas las monedas** que se han desperdigado por las **52 fases** de que consta el juego.

El juego es un derroche de fantasía, originalidad y calidad técnica.

Una de las grandes diferencias que Warioland 2 presenta con respecto a los juegos de su género, es el hecho de que el **protagonista es invulnerable.** Esto, que en un principio puede parecer que le quita tensión al juego, resulta luego una idea genial por parte de los diseñadores. Porque «Warioland 2» es realmente un cartucho tan inmenso que lo **interesante está en explorar todo el mapeado** en busca de las monedas y los accesos a distintas rutas. Introducir limitación de vidas no hubiera sido más que convertir el juego en algo insufrible.

A esta idea genial hay que unirle unas **animaciones extraordinarias:** por ejemplo, si comemos un pastel aumentaremos de peso y podremos romper bloques que de otra manera habría sido imposible atravesar. En total, Wario podrá adoptar hasta **ocho formas distintas,** que la mayoría de las veces le serán de utilidad para poder seguir avanzando.

En general, todo el juego está realizado con **un sentido del humor fino y admirable.** Y por si os queda alguna duda de la calidad técnica, echad un ojo a las pantallas y veréis que colores.



- COMPATIBLE GAME BOY
- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 52 FASES
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

Valoración: Original, extenso, variado, con bellos gráficos... ¡Este cartucho es genial! Wario tiene por fin el juego que hace honor a un villano de su calibre.
Lo mejor: Todo, pero hay que hacer mención especial de la exquisita utilización del color y de las delirantes animaciones de Wario.
Lo peor: Que sea idéntico a a la versión blanco y negro.
Recomendación: El cartucho que completá la remesa de indispensables.

TOTAL 90







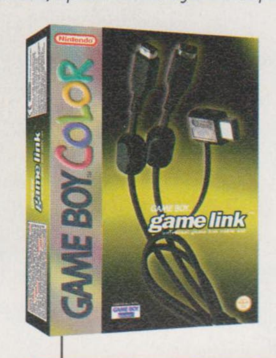
GB CAMERA / 7.990 PTA

Prueba este fantástico accesorio con tu nueva Game Boy Color, y alucina. Funciona perfectamente y, gracias a su nueva pantalla, ***incluso añade nitidez a la calidad de imagen*** *de Game Boy clásica. Además, permite* ***recoger las instantáneas empleando las mismas 12 paletas*** *que se usan con los juegos de Game Boy normal. Con los cuatro colores,****sombras y contornos quedan mejor definidos,*** *especialmente con algunas de las paletas.*



LIGHT MAX 2 / 2.990 PTA

Esta ***lupa con luz*** *diseñada por Nintendo es lo último en accesorios.* ***Compatible con Game Boy Color y GBPocket,*** *es capaz de aumentar el tamaño de las imágenes en un 50%.*



GAME LINK / 1.990 PTA

Este nuevo cable link por un lado tiene ***doble conector GBPocket y GB clásica, y por otro uno que sirve para GBPocket y GBColor.*** *De esta forma puedes conectar todos los modelos de GB entre sí,* ***excepto dos GB clásicas.*** *Por supuesto es compatible con GBPrinter.*



GBCOLOR / 12.490 PTA

Sobran las explicaciones. Aquí tienes los dos modelos actualmente a la venta de Game Boy Color: ***Purple y Clear Purple.*** *Ya sabes, reducido tamaño, mucha duración, 56 colores en pantalla...*



GBCOLOR NUEVOS MODELOS / 12.490 PTA

Por fin están a punto las nuevas tonalidades de Game Boy Color. Para que veas que el color está por dentro, y ahora más que nunca también por fuera. Nintendo España tiene previsto poner a la venta estos cuatro modelos el día ***11 de junio.*** *Hay uno de color chicle de* ***fresa,*** *otro tirando a* ***plátano, el verde kiwi y un azul*** *de lo más fardón.* ***¿Y el precio? Ya ves, el mismo de siempre,*** *el que tienen la Purple y Clear Purple, también muy monas por cierto.*

GRACIAS A TIENDAS CENTRO MAIL POR SU COLABORACIÓN

SHADOWGATE CLASSIC

La aventura más mágica de Game Boy Color ya tiene solución. Antorcha en mano, prepárate para enfrentarte a todo tipo de extraños y oscuros seres, que te harán pasar del miedo más aterrador a la risa tonta. ¡Estás acabado, mago Lakmir!

A las puertas de la acción



Para empezar, usa la **calavera** y coge la Llave 1. Después, abre la puerta (no hace falta la llave) y entra sin miedo.



En el gran Hall, después de la arenga del chaval, utiliza la **Llave 1** en la puerta del fondo y coge las **antorchas**.



Abre el libro y coge la **Llave 2.** Coge ambas antorchas, sobre todo la del **anillo**, examina la losa cantosa y ve a **2**.



Usa la llave en la puerta de la derecha y entra. La **espada y la honda**, al morral. Vuelve a **3** y entra por el **pasadizo secreto** que has abierto al fondo del pasillo.

Consejos generales

*•Recuerda que lo más importante para mantenerse vivito y coleando en este juego es **mantener siempre una antorcha encendida.***

*•**Recoge todos los objetos** que encuentres por el camino, excepto los que prohibamos expresamente por ser perjudiciales para la salud.*

*•Antes de ponerte a jugar en serio, prueba a **pegarte a ti mismo,** usarte, o quemarte con una antorcha. Divertido.*

Mi primer enemigo



Utiliza la **antorcha de la izquierda** y se abrirá un nuevo pasadizo. Entra, pero pilla la **flecha de plata** antes.



No te compliques la vida y pasa por el robusto **puente de piedra.** El otro no tiene interés (de momento, claro).



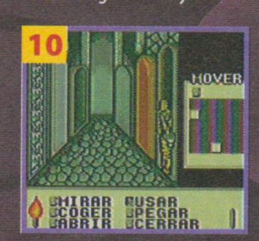
Hola fantasma, no sé por qué, pero voy a **encender la antorcha anillada** con mi antorcha encendida. ¿Bien?



Has cogido la capa, ¿no? Ahora **lee el letrero EPOR** dos veces y **aprende el hechizo.** Cógelo todo y sube.



Unos espejos muy monos, pero interesa coger las **antorchas y la retama.** No vuelvas al agujero.



Abre los **dos primeros ataúdes de la derecha.** Quema la momia, **coge el cetro** y la **bolsa 2**; ábrela y coge las monedas (la falsa también). Sal hacia el sur, a tu espalda.



Las **tres puertas** se pueden abrir sin problemas, así que, si quieres que corra el aire, abre las tres, si no, abre sólo la de la derecha y sorpréndete con el fresco que entra.



De aquí venía el fresquete. Abre la puerta del fondo, saluda al **anciano de la llave verde**, y pasa de largo sin acariciar el lomo del tiburón: Ya habrá tiempo, ya.



Justo **donde señala la inocente mano** de la pantalla se abre una nueva habitación. **Coge las piedras,** que le vendrán a la honda como tortilla a pimientos fritos.

Por debajo del mundo



Tras la cascada, hay una pequeña caverna con un **huevo de piedra** sospechoso. Pégale un golpe, coge la Bolsa 1 y saca las tres gemas



Vuelve a **11** y entra por la puerta de la izquierda. Coloca la gema blanca en el agujerillo, coge la **esfera** y sal disparado a ver al ancianito.



"¡Hola, macho! Te voy a refrescar los pies un poco". Usa la **esfera en el agua,** coge la llave, utiliza tu antorcha en el hielo y recupera la esfera.



Vuelve a **15** y abre la puerta. Da miedo, pero no te quemarás si antes **coges el escudo,** y luego las otras armas. No cojas nada más.



Vuelve a la pantalla **9** con tu **martillo en ristre,** y grita como un Dios enfurecido. Si no te apetece, el juego lo hace por ti en cuanto **usas el martillo en el espejo del centro.** No te asustes, ponte la capa, y, aunque te quede mal, entra majestuosamente, dándote importancia.

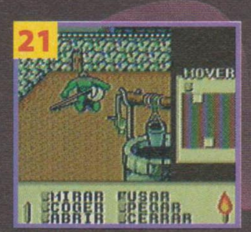


Hace calorcete, pero la capa protege lo suyo. Intenta abrir la puerta y aparecerá un señor algo antipático. No hay problema, tira la **bola al lago de fuego** y verás cómo revienta de alegría. Sigue hacia delante, haciendo gala de tu distinguido porte, ya sabes, gustándote.

¡A tomar el fresco!



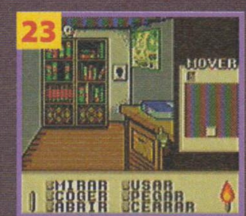
Bonito puente, a cruzarlo. ¿Cómo? Otro señor con cara de gárgola, y encima egoísta. **No le des monedas, usa la lanza** en él y pasa.



¿Otro? Pues haremos caso a la leyenda. Usa una **piedra con la honda,** y la honda con el cíclope. Usa la manivela, abre el cubo y, ¡guante!



Bonita alfombra. **Coge la antorcha** y entra, con tu caballeroso porte y desastrada indumentaria, por la **primera puerta a la izquierda.**



Coge todo y **abre la mesa.** Coge llave 5, papiros y gafas, y póntelas para leer el libro. Abre los papiros y usa la **gema roja** en el hueco. Pasa.



Coge todo, que somos muy avaros, y utiliza el **hechizo Terra.** Abre el globo. Coge la llave 6 y el frasco 5. Ahora, encamínate hacia **22.**

El jardín, el salón, el lujo



Entra en la **segunda puerta** de la izquierda. El laboratorio. Coge todo menos el frasco verde. Usa la **anilla** del suelo y coge el bote de agua.



Ponte el guante, coge la flauta, úsala sin babearla mucho, y verás un **hueco en el árbol.** Coge el anillo y vuelve a la pantalla **22.**



La última puerta te lleva a este salón. Usa la antorcha en la bella alfombra. Usa las **llaves 4, 5 y 6** en todas las puertas. Ve a la derecha.

¡Acierta y pasarás!

*La **esfinge** ya está de vuelta de todo, por eso no gusta de conversar con el mundo. Lo único que "le pone" es plantear acertijos a los tipos cargados de items. Dale el objeto correcto, y podrás pasar.*



OBJETO	LOCALIZACIÓN
• Calavera	Librería (23)
• Mapa	Librería (23)
• Herradura	Laboratorio (25)
• Espejo	Bello Salón (27)
• Fuelle	Estudio (24)
• Retama	Sala de espejos (18)



Coge la estrella del cuadro. Abre el cuadro y coge el bastón. **No cojas el pergamino,** que es la lista de la compra y no sirve para nada. Si quieres ver el mundo a través de las lentes, intenta mirar por el telescopio. Bueno, mejor desiste, y sube por la escalera.

Monstruos al por mayor



Sí, sí, muy guapa, pero a mí no me engañas. **Clávale la flecha de plata.** ¡Y yo que la creía mozuela¡ Coge la hoja y vete a la pantalla 27.

Entra en la puerta de la izquierda. **Coge el cuerno,** di hola, usa el agua, di adiós y coge el cuerno. Tras todos los saludos, sigue adelante.



Di hola, **usa la estrella** para chamuscar al bicho y coge tranquilamente el **talismán.** Vuelve a la pantalla 27 y vete por la de abajo.

Aprende todos los hechizos, saluda a las estatuas, usa los comandos adecuadamente y no tendrás ningún problema.

Enfrentado a la muerte



No es momento para relajarse, pero como sobra un poquito de espacio, te lo daremos masticado. **Pulsa coger y lleva el cursor a las antorchas.** Después, entra en la puerta de la izquierda.

34

Coge la vara y ponla en el agujerillo de la esquina del muro. Verás que **cae un rayo** y, al poco tiempo, **se abre el suelo,** sale una mano de esqueleto, una mano amiga, y te da una **bonita varita.**

35

La perspectiva de hincharte a oro te llena la cabeza, pero, como la avaricia rompe el saco y no queremos andar recogiéndolo todo, coge la bolsa, ábrela y guárdate las **cuatro monedas.** Vuelve a 33, que empieza a refrescar.



Entrando por la puerta de la derecha, llegas al **salón del trono.** Saluda, por si las moscas que sobrevuelan el cadaver saben hablar. Usa el cetro en su artrítica y vacía mano. Cuando se abra la pared, usa el anillo. Avanza.

Otra vez en el subsuelo



Coge las **cuatro antorchas.** Si crees que compraste una buena chichonera en la tienda de Don Florindo, ve a la izquierda. Si no conoces la tienda, sigue hacia delante.



Saluda a la **pareja de gárgolas** como has venido haciendo con todos los personajes, aunque ninguno haya mostrado tu mismo nivel de educación. Ve a la derecha.



¡Otro saludo desperdiciado! Pero esta estatua es muy vergonzosa, y se la tragará la tierra si usas el **hechizo Motari.** Ahora que te ha devuelto la reverencia, **písala para pasar.**



Qué sitio más raro. Usa el picaporte de la derecha, luego el del centro, y otra vez el derecho. Coge la **esfera de plata del cilindro,** y no despiertes al bello durmiente. Tienes que regresar a **8.**



Abre el pasadizo del fondo y entra. Utiliza la **gema azul** en el agujero. Aguanta el discursito. Coge el **papiro 2** y ábrelo. Has aprendido el **hechizo Humana.** Regresa a la pantalla 6.

Un pasito atrás, doce hacia delante



Ahora toca cruzar el puente llamado Cochambre por los indígenas. Para no romperte, **utiliza el frasco 2** en ti mismo y crúzalo sin miedo.



Saluda a la serpiente. Como has hecho bastante el ridículo, usa la varita en la serpiente y hazla desaparecer. **Coge el bastón y ve a 20.**



El troll Avaricias vuelve a amenazarte con su título de propiedad del puente. Utiliza el **hechizo Humana**, y pasa sin más.



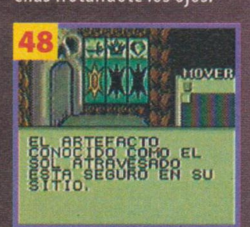
De vuelta a 38. Si quieres, saluda a las gárgolas, aunque ya sabes la respuesta. Deslúmbralas, además de con tu presencia, con el **hechizo Illumina.** Pasa entre ellas frotándote los ojos.



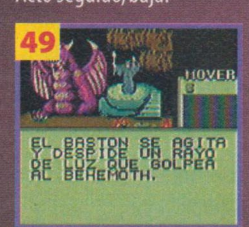
Usa la manivela de la izquierda del pozo para abrirlo. **Arroja monedas al pozo** (apuntando con el cursor la parte de piedra) hasta que salga un **fuerte viento.** Acto seguido, baja.



En esta playa la costumbre de los forasteros es **tocar el gong.** Usa la maza de al lado del gong para pegar un gongazo de aúpa. Aparece el espectro Dametodo. Saluda, dale una moneda y sube.



Esto parece que tiene pinta de terminar pronto. Utiliza el **talismán** en el hueco de la izquierda, que es el único que sirve para algo. Ahora es momento de **tocar el cuerno** o irte a él. Tócalo y pasa.



Ante todo, saluda, pero no hagas muchas tonterías, porque Lakmir te despachará a la mínima. Usa la hoja en el bastón. Usa la esfera en el bastón, y éste en el dragón. Adiós, mago tonto.



Ahora, saluda con reverencias y tal, porque estás delante del rey. El **premio que te da es una reino y una mano de su hija.** Lo que tienes que hacer es usar la hija y mirar el reino.

trucos
en clave Nintendo

BUGS & LOLA BUNNY

Empezamos con unos códigos de los buenos para ayudar a la pareja de la Warner a llevar a buen puerto su misión, que no es otra que encontrar las zanahorias que les han robado.

NIVEL FÁCIL

- **Nivel 2:** Lucas, Elmer, Taz
- **Nivel 4:** Yosemite Sam, ELmer, Lucas.

NIVEL DIFÍCIL

- **Nivel 2:** Taz, Yosemite Sam, Marvin Martian.
- **Nivel 4:** Marvin Martian, Yosemite Sam, Taz.
- **Pasar de nivel:** Taz, Elmer, Lucas. Luego pulsa Start, Select, y por arte de magia pasarás al siguiente nivel.

CRAZY CASTLE 3

Más conejito de la suerte, pero esta vez se enfrenta sólo a las hordas de la Warner, el pobre. Para que las cosas le vayan mejor de lo normal, aquí ofrecemos unos passwords para quien los quiera.

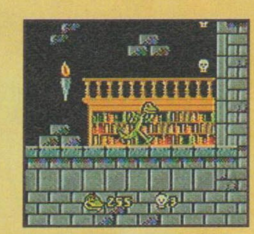
- **4XBPPX** Fase 15, 5 vidas.
- **RXBWB1** Fase 23, 5 vidas.
- **5?PWPG** fase 43, 17 vidas.

GEX: ENTER THE GECKO

Si con estos pedazos de trucos no consigues entrar en todos los niveles, es que, es que...

255 VIDAS

Entra en un nivel con algún abismo sin fondo (por ejemplo, Scream TV: Smellraiser) con una sola vida. Aunque nos llames de todo, tírate al



abismo. Cuando Gex esté a punto de morir, pulsa Start y sal del nivel. Ahora verás que tienes cero vidas. Entra en el mismo nivel y repite la operación. Ahora retira todos los improperios que dijiste antes, porque te hemos conseguido 255 viditas.

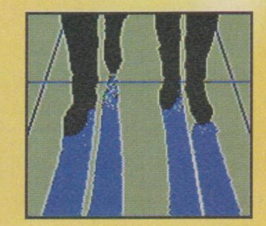
TODOS LOS MANDOS

Para no moverte del sillón ni para jugar con la GBC, ve a la pantalla de passwords e introduce lo siguiente:
En los veinte primeros cuadros B+Abajo, después B+Arriba, A+Derecha, dos A+Izquierda, dos B+Abajo, B+Derecha y A+Derecha.

MEN IN BLACK

Tras el encuentro con el eclesiástico "señor de negro" del mes pasado, prueba, con tus nuevas y ampliadas orejas, a volar, ir adonde quieras, o pegar cañamonazos con efecto retroactivo (si estornudas muy fuerte...)

Volar: Introduce 0601 como password. Saldrá el mensaje de error, pero tú, impasible. Comienza a jugar y pulsa Select para volar.



Cañonazo: Una vez que puedas volar, pulsa simultáneamente A + Select. Aparecerá un rayo al lado de tu número de vidas. Dispara y sujétate la almendra porque la cosa tiene reprís. Repítelo tantas veces como quieras, tramposón.

Pasar de nivel: Introduce como clave 2409. De nuevo el mensaje de error, pero tú pétreo. Empieza una partida y cada vez que pauses el juego y pulses Select, pasarás al siguiente nivel.

Y, para terminar, todos los passwords:

- NIVEL 2: 2710
- NIVEL 3: 1807
- NIVEL 4: 0309
- NIVEL 5: 2705
- NIVEL 6: 3107
- Ver el final: 1943.

GAME & WATCH GALLERY 2

Lo primero, claves para jugar en "Ball" con quien quieras.

- Consigue 15 estrellas para desbloquear "Ball" con Yoshi como protagonista. Si consigues 35, podrás jugar el mismo juego con Mario.

Cambio de borde

- Cuando pauses, verás que aparece un recuadro con opciones. Pulsando B, irá cambiando el diseño del borde del recuadro.



Abrir el museo

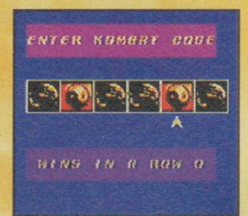
- Para abrirlo, sólo tienes que recolectar 10 estrellas. Facilito.
- Para tener un juego dentro del mismo, haz 1000 puntos en cualquiera de los juegos normales.

Jugar con Wario en Helmet

- Juega en el modo fácil con Mario, como siempre, y deja que te eliminen antes de llegar a 100 puntos. Si después del Game Over escoges la opción Retry, verás que estás manejando a Wario.

Soundstation

- Consigue 6 estrellas para abrir esta opción.



MORTAL KOMBAT 4

Más truquillos buenos para este juego de lucha trrreppi... ddanntt...t... teeeehhh. Costaba decirlo, pero de alguna manera había que adjetivarlo, ¿no? Bueno... ¡ahí va eso!

Créditos extra: Haz Arriba en la pantalla de nivel de di-

POWER QUEST

PASSWORDS

Para llegar a las finales del campeonato con toda la equipación al nivel 2, un Healing Pack y un Power Pack, introduce el siguiente código:

- 32RY
- DVNS
- D2SP

Si quieres tener todo al nivel 3, con Super Part, Power Pack, Healing Pack y 21890 créditos, introduce este otro:

- PV9S
- 040G
- 0140



CONSEGUIR DINERO

Dependiendo del lugar en el que luches, conseguirás más o menos dinero. Aquí tienes la relación:

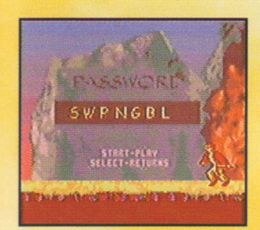
- Parque: 20$.
- Escuela: 50$.
- Torre Kung-Fu: 100$.
- Fábrica: 200$.

GANAR AL CORONEL

Gana a todos los enemigos callejeros, ve al parque y elimina al primer robot. Ahora enfréntate al coronel. Te ganará. Después, ve a la tienda para que el dueño pinte tu robot con una sustancia que te ayudará a derrotarle por fin.

trucos
en clave Nintendo

ficultad. El máximo es cinco.
Códigos (Pulsa Arriba las veces que te indicamos en la pantalla de códigos anterior a cada combate):
- 020 020 Para inutilizar el bloqueo.
- 100 100 Para inutilizar las llaves.



PITFALL

Cavernas, prisiones, volcanes y... y scourges, ¿azotes? Bueno, lo que sea. El caso es que dentro de unos años podréis contar a los nietos que os pasasteis a pelo todos los niveles de uno de los juegos más difíciles de Game Boy Color.
- **Caverns** FLTYWTRS.
- **Volcano** GNGDWN.
- **Prison** SLTHHRNG.
- **Scourge** SWPNGBLW.

POCKET BOMBERMAN

Aquí está, el tío más cabezón de los videojuegos, el héroe de Hudson. Y esta vez viene dispuesto a bombear a quien no le ayude, así que, para evitar confusiones con la señora del deshollinador, ahí están todos los passwords que están en nuestras manos.

FOREST
- 1-1 7693
- 1-2 3905
- 1-3 2438
- 1-4 8261
- 1-5 1893

OCEAN
- 2-1 2805
- 2-2 9271
- 2-3 1354
- 2-4 4915
- 2-5 8649

WIND
- 3-1 0238
- 3-2 5943
- 3-3 6045
- 3-4 2850
- 3-5 8146

CLOUD
- 4-1 9156
- 4-2 2715
- 4-3 4707
- 4-4 7046
- 4-5 0687

EVIL
- 5-1 3725
- 5-2 0157
- 5-3 5826
- 5-4 9587
- 5-5 3752

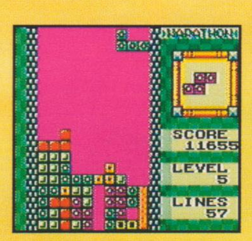
Armado hasta las orejas
Introduce 5656 y tendrás todos los reforzadores menos el ala, el corazón y la armadura. Si te matan lo pierdes todo...

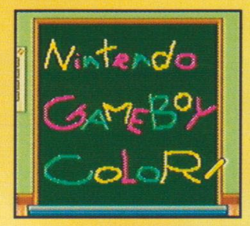
QUEST FOR CAMELOT

Si las cosas te van mal, pero tienes en tu poder la PALA, utilízala continuamente mientras caminas para encontrar monedas y corazones.

SILVESTRE Y PIOLÍN

Aquí tenéis la manera de ver algo más que el primer nivel en este juegazo de vista isométrica.
Nivel 1: Perro, Abuela, Piolín, Taz, Silvestre.
Nivel 2: Taz, Silvestre, Piolín, Perro, Abuela.
Nivel 3: Abuela, Piolín, Perro, Silvestre, Taz.
Nivel 4: Silvestre, Piolín, Taz, Abuela, Perro.
Nivel 5: Taz, Perro, Piolín, Silvestre, Abuela.





TETRIS DX

A buen entendedor ya sabéis lo que dicen, así que id tomando nota.

Salvapantallas: Para ver los diferentes salvapantallas, pulsa cualquier botón mientras la demo esté activa. Espera y verás aparecer un bonito fondo marino o una lluvia de confetti. Quítalos pulsando B, y aparecerá una bonita pizarra con motivos nintenderos.
Piezas hacia arriba: Cuando cualquier pieza, excepto barras o cuadrados, esté en plena caída, llévala hasta la pared izquierda y pulsa A rápidamente. Verás cómo la pieza comienza a ascender. Si la llevas a la pared derecha, pulsa B.

TOP GEAR POCKET

Con este password te damos la oportunidad de escoger entre un buen número de coches que sólo tendrías si fueses millonario (si te sobra algún millón, dónalo a Nintendo Acción).
- YQ+W%X.

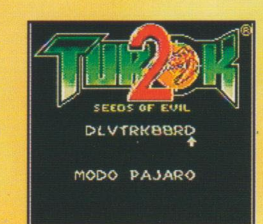




TUROK 2

Todos los passwords del "indio peleón 2" a tu disposición. Tanto para elegir el nivel donde empezar a jugar, como para conseguir ventajas extra.
Nivel 2: DVYLWKVYBS.
Nivel 3: GRYLWKWVZW.
Nivel 4: DRYLSRWVLC.
Nivel 5: GVZLSRSQLL.
Nivel 6: DVZLBVSQLN.
Nivel 7: GRZLBVSQLN.
Nivel 8: DRZLBVBQLN.
Nivel 9: GVYNBVBQLN.

Todas las armas:
DLVTRKBWPS.
Volar:
DLVTRKBBRD.
Energía ilimitada:
DLVTRKBNGR.
Vidas infinitas:
DLVTRKBLVS.
Saltar niveles:
DLVTRKBLVL.



WARIO LAND 2

Tenemos unas cuantas estrategias que queremos compartir con vosotros:
Juego secreto: Cuando tengáis completado el 100% del juego, con todos los tesoros y piezas del mapa, podréis entrar en el nivel final y en un juego extra llamado Flagman D. D., tipo Game & Watch, muy divertido.
Capítulo Secreto: Para no sufrir un ataque de nalguitis esperando a que tengáis el 100%, os ayudaremos a entrar en un capítulo secreto. Basta con que, al comienzo de la partida, con Wario descansando plácidamente en su lecho, no lo despertéis (es decir, no pulséis ninguna dirección en la cruceta). Veréis que, transcurrido un ratito, os dan el Stage por completado, y los malos os llevan a un nivel nuevo.

ZELDA DX

El día que encontremos la mazmorra nueva ya os avisaremos. De momento, sabemos cambiar el careto en la foto que nos hace el ratoncillo, y la música del cartucho, que no es poco.
Nueva foto: Para hacer una instantánea menos sonriente, responde NO a todas las preguntas que te haga el ratoncillo. Finalmente, te hará una foto algo distinta a la que nos haría respondiendo "de que sí".
Cambiar la música de fondo: Comenzad una partida e introducid ZELDA como vuestro nombre, así, todo en mayúsculas. Ya veréis, ya.


GAME BOY COLOR
SELECT START
Nintendo
Acción
Este suplemento se regala con el número 78
de la revista Nintendo Acción.
HOBBY PRESS
AS
GRUPO AXEL SPRINGER